Tokuma Intermedia Mook

PlayStation Magazine PRESENTS





This is the story of space frontier period, when mankind can reach other stars....

PlayStation

NAMCO'S
SPACE 3D SHOOTING GAME
for PLAYSTATION

GALAXIAN³ OFFICIAL MATERIALS BOOK

［ギャラクシアン³公式設定資料集］

GALAXIAN³ ®

MASAHIRO NODA（野田昌宏）

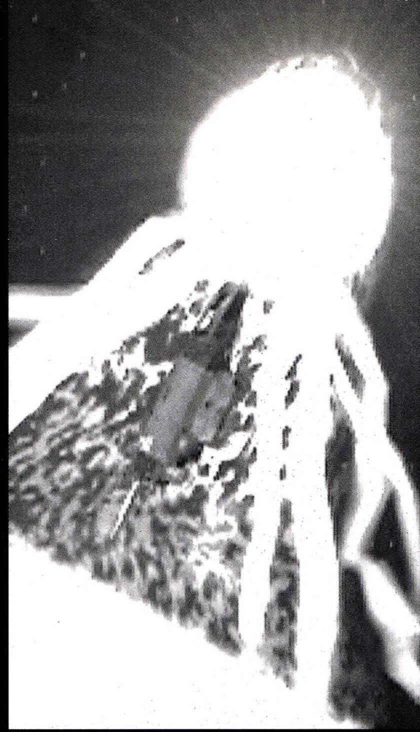
SPECIAL SHORT STORY
& 初公開設定資料36P!!
from
"PROJECT DRAGOON"
"THE RISING OF GOURB"
"ATTACK OF THE ZOLGEAR"

Tokuma Intermedia Mook

PlayStation Magazine

PRESENTS





This is the story of space frontier period, when mankind can reach other stars....

NAMCO'S
SPACE 3D SHOOTING GAME
for PLAYSTATION

GALAXIAN³ OFFICIAL MATERIALS BOOK

[ギャラクシアン³公式設定資料集]

RECORDING MATERIALS
from
"PROJECT DRAGOON"(A.D.1990~1996)
"THE RISING OF COURB"(A.D.1996)
"ATTACK OF THE ZOLGEAR"(A.D.1994)

PLAYSTATION MAGAZINE PRESENTS

NAMCO'S SPACE SHOOTING GAME for PLAYSTATION

GALAXIAN³

OFFICIAL MATERIALS BOOK

〔ギャラクシアン³公式設定資料集〕



This is the story of space frontier period,
when mankind can reach other stars....

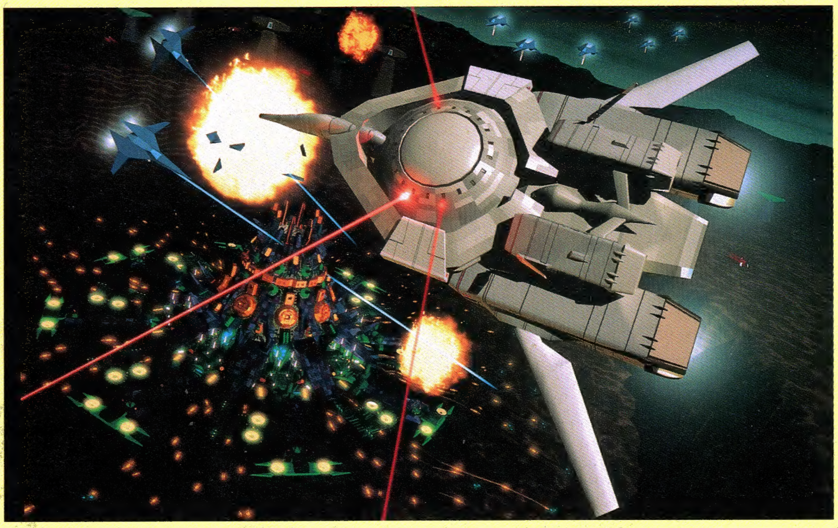
これは、人類が太陽系外に足を伸ばし、
宇宙開拓時代に突入した頃の物語である……。

RECORDING MATERIALS
from
"PROJECT DRAGOON"
"THE RISING OF GOURB"
"ATTACK OF THE ZOLGEAR"

GALAXIAN³ OFFICIAL MATERIALS BOOK

PLAYSTATION MAGAZINE PRESENTS

CONTENTS



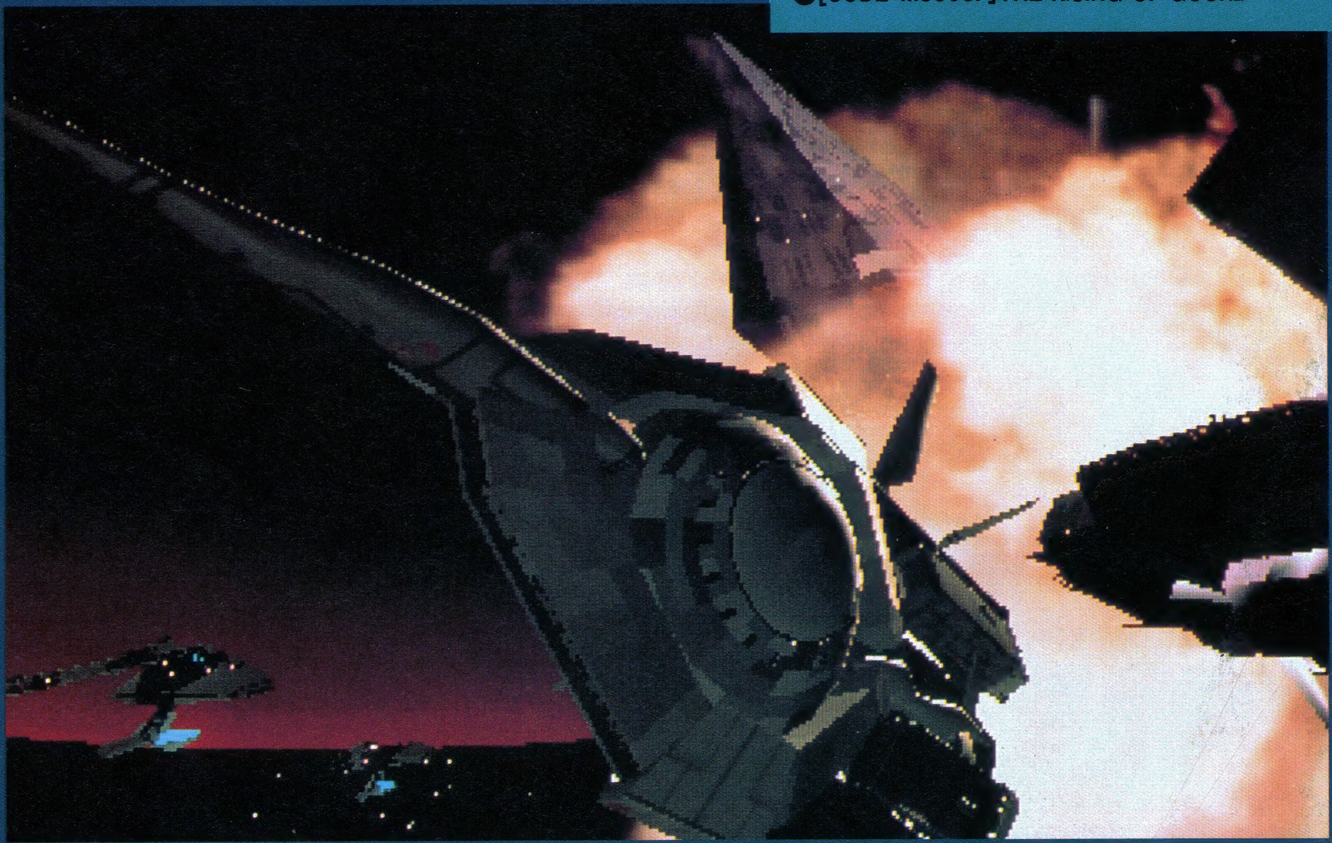
CHAPTER 1

UGSF OFFICIAL COMBAT REPORT

［銀河連邦宇宙軍公式戦闘記録］

銀河連邦宇宙軍創設以来、最大級の危機として、今なお人々の記憶に留められる、23世紀初頭の知性体との接触事件。ここでは、その知的生命体＝UIMS（及びUIMS・δ）との接触から戦闘までを綴った2つの記録を連邦ライブラリから収録した。

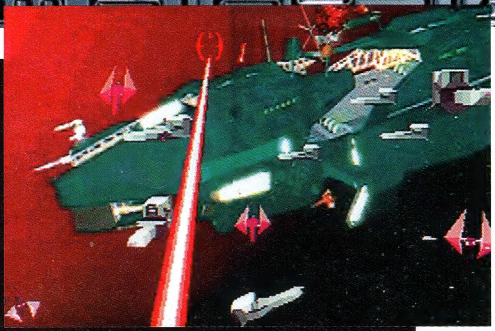
- ●[CODE：M8774E]PROJECT DRAGOON
- ●[CODE：M8805F]THE RISING OF GOURB



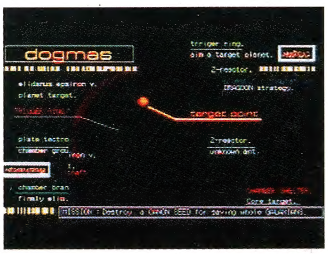
▲23世紀初頭の22xx年に発生したUIMS（侵略機械集団）との戦闘中の1コマ。写真中央に写っているのが、当時D計画の下で開発され、進宙後に実戦投入された戦闘艇〈ドラグーン〉である

[CODE:M8774E]

PROJECT DRAGOON



23世紀初頭、銀河系外に進出した人類は初の地球外知的生命体＝UIMSと接触、戦闘状態に入る。戦闘は苛烈を極め、連邦宇宙軍は戦力の一部を失い敗退した。これに対し連邦首脳部はD計画を発動。大型戦闘艇数隻を投入しての＜UIMS壊滅作戦＞を実行した。結果は連邦市民の誰もが知るように、成功であった。だが、これは当時奇跡とまで言われたほど、無謀な作戦であった……。



◀惑星ドグマス。エリダヌス座イプシロン星域にある惑星の一つである。当時、UGSFとUIMSの戦力差は大きく、戦況は絶望的であった

[ACT 1] CONTACT

エリダヌス座イプシロン星域。銀河系の辺境宙域である。22××年、その一角に位置するアルファ星から、異常な地殻変動を示す観測データが届いた。その後、同惑星及び、周辺惑星との連絡は途絶した。

当時、人類の宇宙進出を先導していた連邦宇宙軍（UGSF）は同星域に調査団を派遣。そこでUGSFは人類にとって最初の「敵」となる地球外知的生命体に接触した。

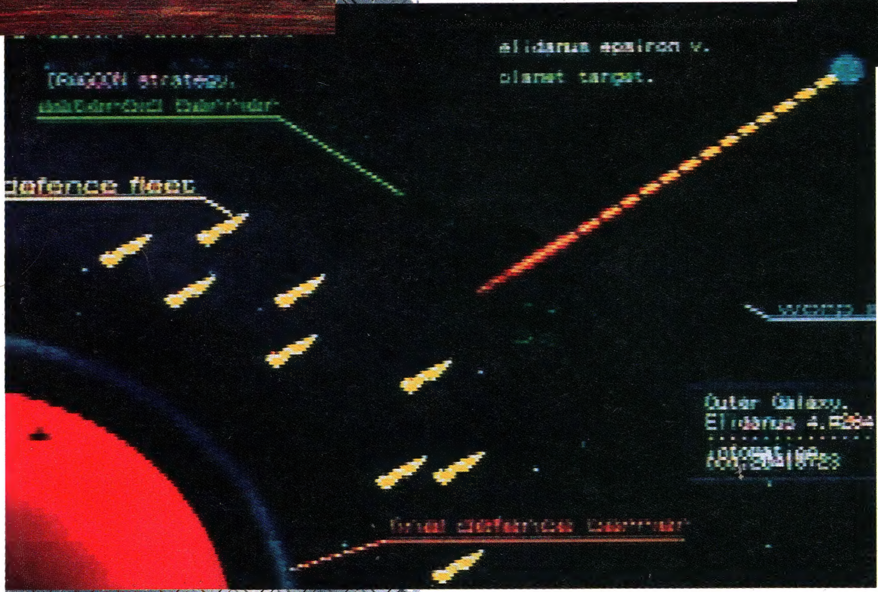
忌むべきことだが、ファーストコンタクトは戦闘という形で行われた。正体不明の敵の無差別攻撃によってUGSFは大きな痛手を被り撤退。その際、撃墜した敵の破片を回収して調査した結果、驚くべき事実が判明する。

敵は大小無数の戦闘機械群。自律行動する無機物で構成された「生きている兵器（ライブ・ウェポン）」であった。UGSFは彼らをUIMS（侵略機械集団）と命名。これに対する緊急対策機関を発足させると同時に、UIMSの調査を続行させた。後日、軍上層部に提出されたUIMS調査報告書によると、彼らは本来、異星人の手による惑星開拓機械だったらしい。だが、何らかの原因によりプログラムが狂い、他の存在を即刻「処理」していく自動戦闘体へと変化。その後、短期間で合理化を続け、様々な形態の兵器生命体へと進化していったらしい……。

一方、UGSF本部では調査報告の提出後、対UIMS用兵器開発計画＜プロジェクト・ドラグーン（D計画）＞により開発した新型戦闘艇の実戦投入を決定、32人の乗員を選抜していた。その折、イプシロン星域に派遣された探査衛星RPV-45-Cから暗号変換された緊急機密通信が入る。それは惑星ドグマスに設置されたUIMSの対惑星破壊砲の照準が地球に向けられているという内容であった。惑星自体のエネルギーを集束させて発射するこのビーム砲は＜キャノンシード＞と名付けられた。そして一刻を争う中、UGSF司令部では、新型艇＜ドラグーン＞による強行突入で＜キャノンシード＞を破壊する作戦を実行に移した。以下は現在、連邦の公文書資料館に残る、当時の戦闘記録である……。



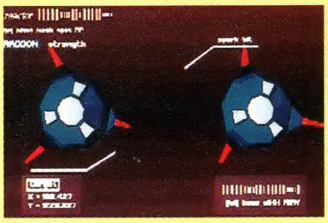




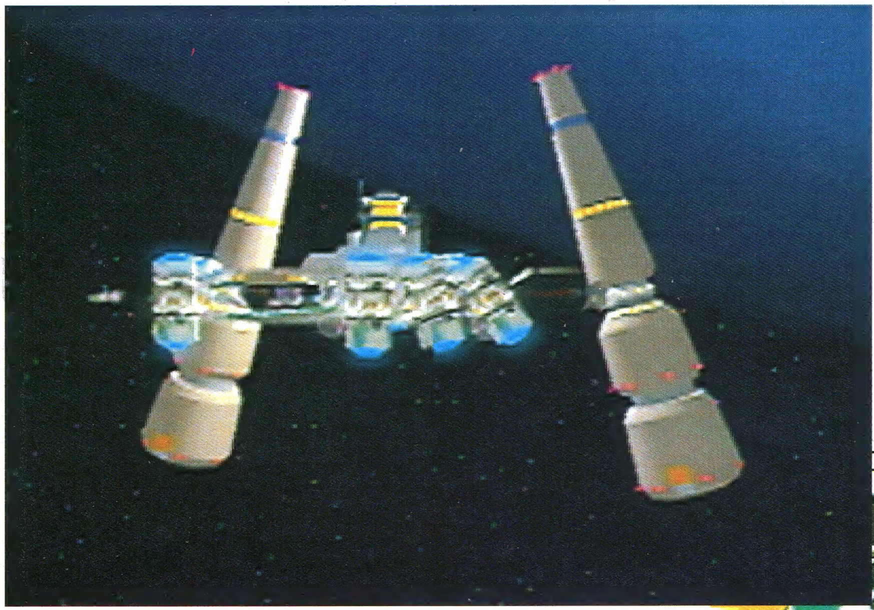
▲惑星ドグマス周辺にはUIMS宇宙艦隊と隕石群による二重の防衛ラインがあり、これがUGSF艦隊侵攻の際のネックであった。そのため、＜キャノンシード＞攻略戦は＜ドラグーン＞を中心とした小規模の奇襲部隊に頼らざるを得なかったのである

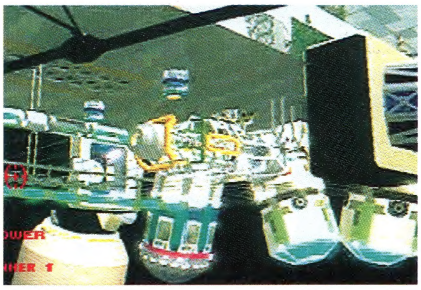
OPERATION概要

当作戦は＜キャノンシード＞の破壊を最終目的とする。UGSF基地から発進した当艦、＜ドラグーン＞は敵の最前線へワープアウト。同時にここから敵艦隊を突破することになる。敵艦隊突破後は敵本拠地である惑星ドグマス表面へ降下、ポイント1437を経て、最終目標＜キャノンシード＞内部に侵入。同砲が臨界に達する前に、内部のエネルギー制御装置を破壊しなければならない。

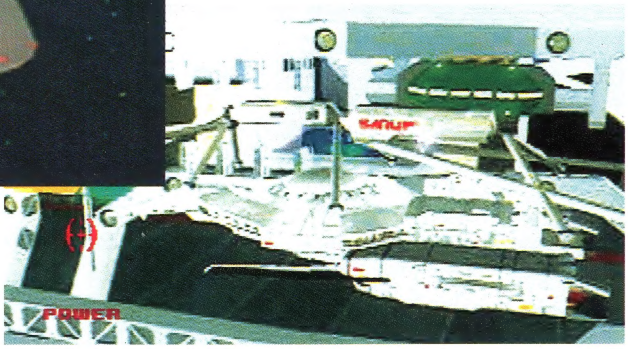


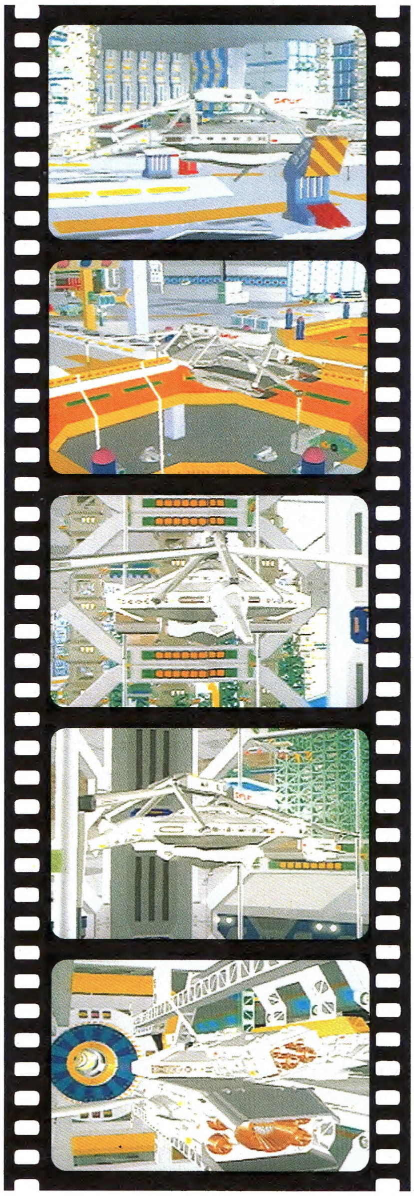
◀＜キャノンシード＞内部のエネルギー制御装置。臨界点に達する前に、この装置を破壊するのが作戦の最終目的





◀▲地球周回軌道付近のラグラジェポイントに浮かぶUGSF基地<キリング・ムーン>。地球駐留艦隊の防御用拠点として機能している。緊急展開用のワープブーストカタパルトを持ち、<ドラグーン>クラスの戦闘艇が数隻格納できる

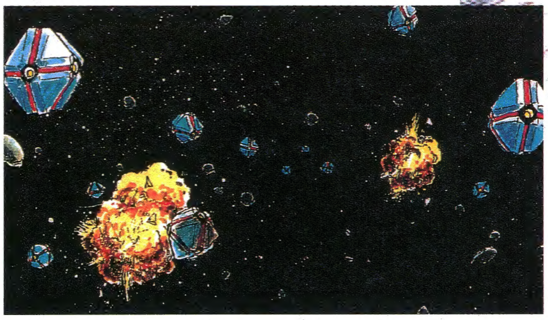


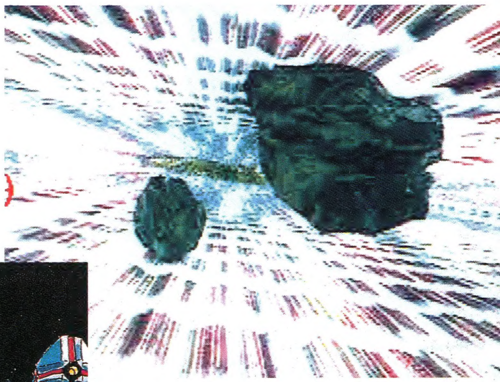


▲<キリング・ムーン>内部のトランスポータに乗せられ、機体搬送エレベータを経て、射出ケージに向かうドラグーンを撮影した貴重なフィルム。当時、D計画により建造されたこの戦闘艇は作戦の数週間前にロールアウトしたばかりであった。そのため、この戦闘艇1隻を中心とするだけの奇襲作戦は戦略的に無謀であるとの意見がUGSF上層部の中にはあったと言われている

[ACT 2] KILLING-MOON〜ASTEROID BELT

Lポイント上の基地から射出された我々奇襲部隊は、ワープ（高次空間跳躍航行）で前線へ侵攻。ワープアウトと同時にFCS（火器管制システム）、ECM（電子防害装置）等を作動させUIMS軍と接触。戦力格差を考慮し、敵の攻撃を避けるために隕石群へ突入し攪乱を図る。その後、敵の基地を発見、これを破壊することに成功した。





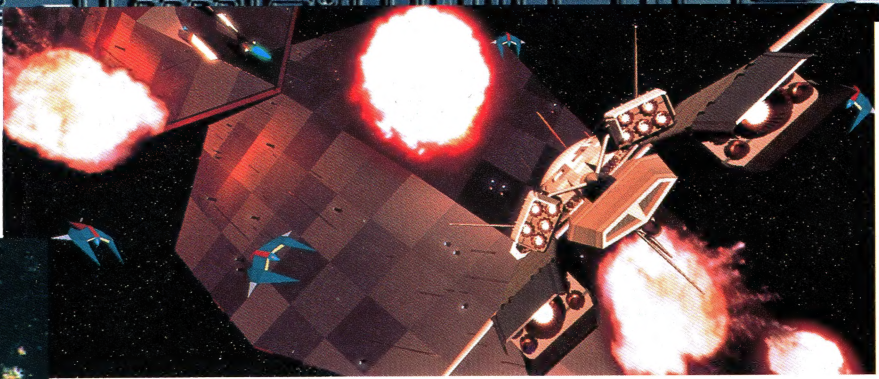
◀▲<キャノンシード>攻略戦は、機雷と隕石群が漂う敵防衛ライン前面にワープアウトした奇襲部隊が強襲をかける作戦だった。そのため、投入された艦艇は新型艇<ドラグーン>と戦闘艇<ホーク>4隻だけだった

OPERATOR：「前方巨大隕石に敵基地発見！距離500!!」
CAPTAIN：「敵基地を総攻撃せよ」





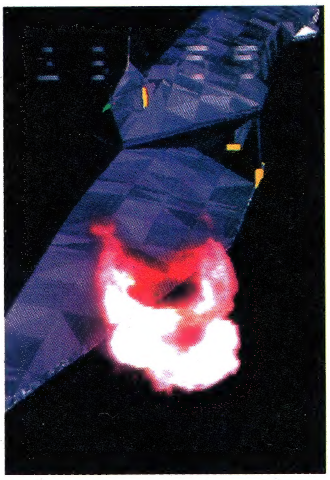
敵の最前線基地を破壊してアステロイドベルトを通過した我々は針路を敵主力艦隊へ向け、最大戦速で中央突破を開始。先ずUIMS巨大戦艦〈デルタノーズ〉の上方より同艦の左舷にパワーダイブを敢行した。





▲UIMS宇宙艦隊の中でも、前衛部隊に属する〈デルタノーズ〉。4門の巨大砲塔等の武装を持つ。UGSF将兵にとって恐怖の対象であった

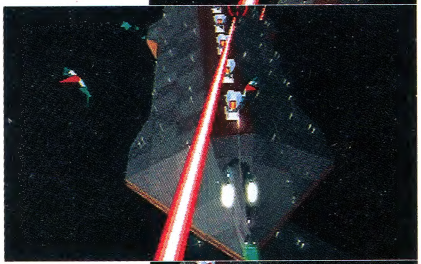
[ACT 3] FRONT OF THOUSAND

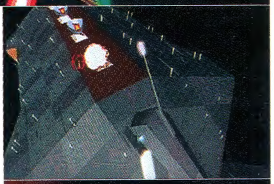


◀〈ドラグーン〉の激しい砲火を浴びつつも、それに耐えた〈デルタノーズ〉。同艦はUIMS艦隊の中でも強化された対空防御を誇り、機動部隊の前衛として、宇宙空間での防御陣地としての性格も併せ持っていた

左舷に接近した我々は〈デルタノーズ〉の砲台を集中砲火。プロトン加速粒子砲の直撃を受けた砲台は爆散するも、〈デルタノーズ〉そのものにダメージは与えられず、破壊は困難を極める。時間的猶予のない状況下、艇長の判断により6秒後、やむなく急速離脱。敵戦闘機群の追撃を振り切りつつ、巡洋艦〈ダックボーン〉の艦体下方に侵入。これにより敵艦隊を混乱に陥れた我々は敵主力艦〈ハンマーヘッド〉の左舷へ接近し、これを破壊した後、敵惑星への針路修正を図った。

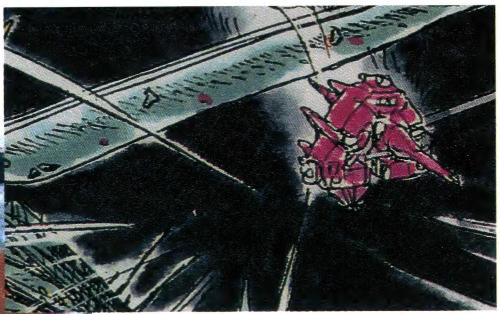




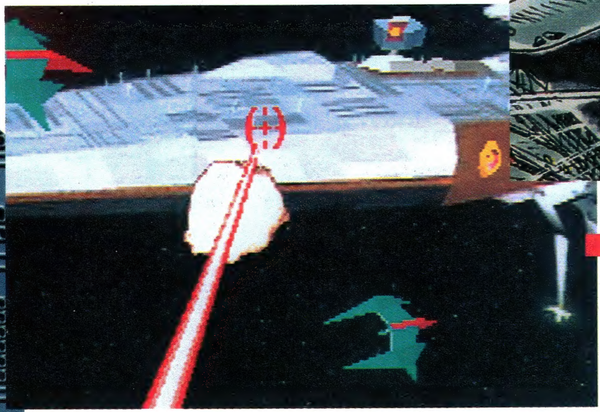






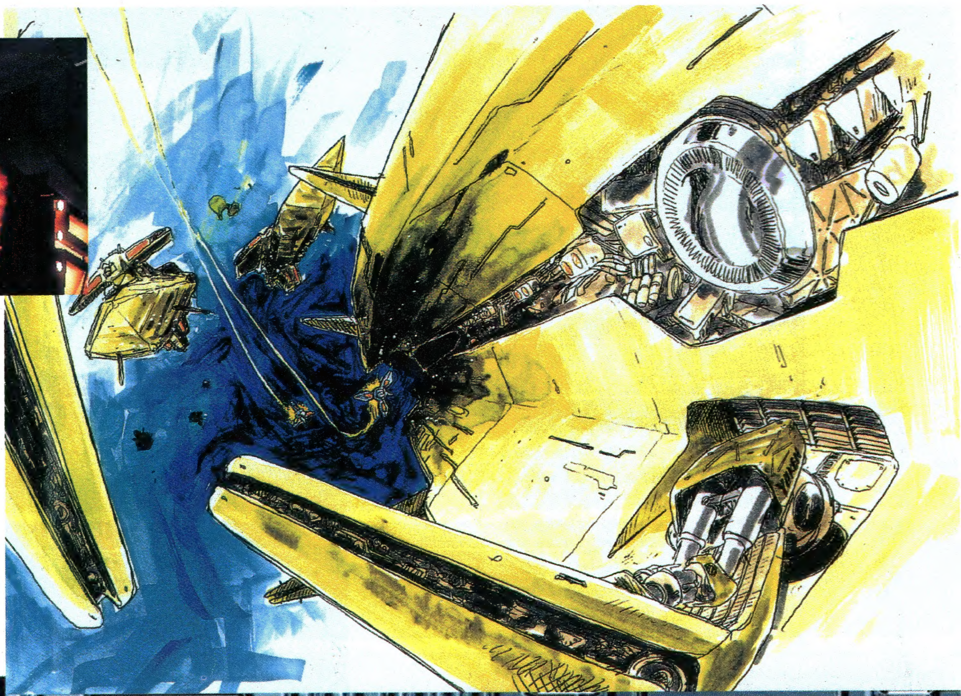


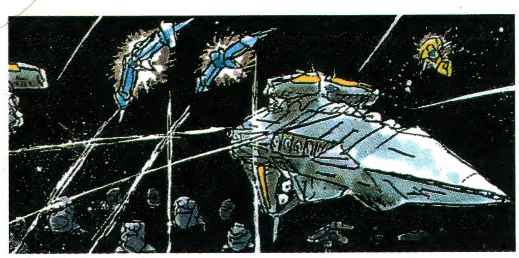
◀〈デルタノーズ〉左舷を離脱する〈ドラグーン〉に接近する駆逐艦〈シュドル〉。同艦は直後に〈デルタノーズ〉と接触、爆散した



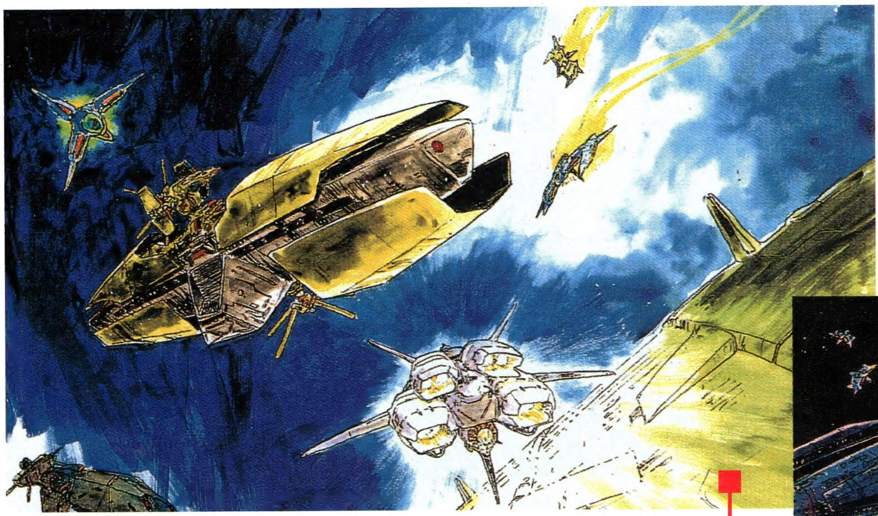
OPERATOR:「敵戦艦群、捕捉！」
CAPTAIN:「急速降下、
敵艦の砲台を狙え!!」





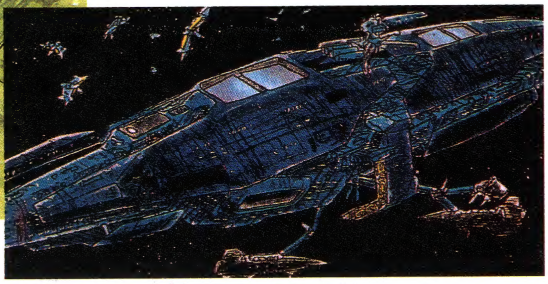


▲▶UIMS宇宙艦隊主力戦艦〈ハンマーヘッド〉。大型のレーザー砲塔2門と、16門の艦側砲という強力な武装を持つ



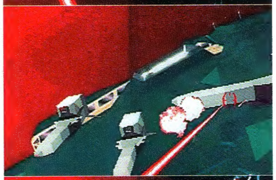
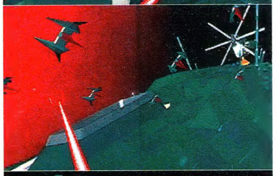


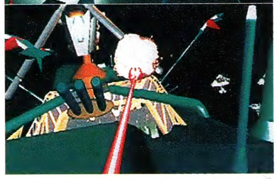
◀▲惑星ドグマスの周回軌道上に浮かぶ〈ドルドヴァ〉。同艦は戦闘機群の旗艦としての役割だけではなく、UIMS艦隊にエネルギーを供給する補給艦としての役割も併せ持っていた。独特のシルエットが20世紀後期のヴィクター級原潜を連想させる

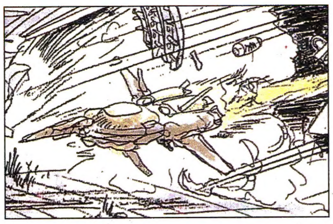


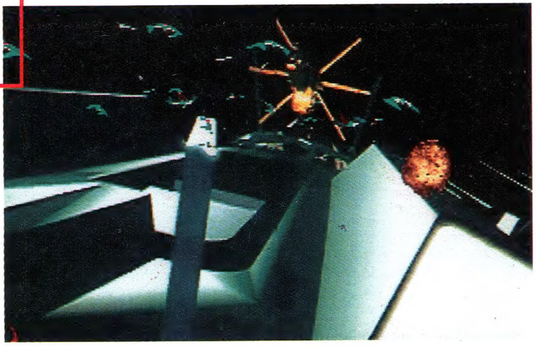
OPERATOR:「敵母船確認！」
CAPTAIN:「敵母船に突入し
内部より破壊する」



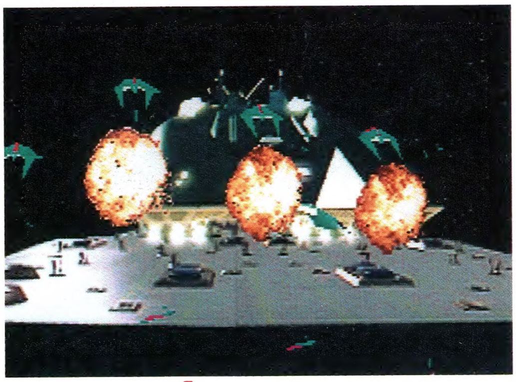









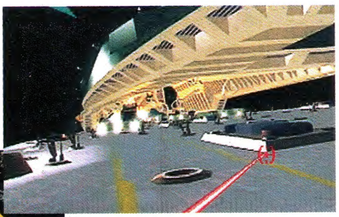
◀〈ドラグーン〉の機体前方戦術偵察ポッドが、〈ドルドヴァ〉の中央艦橋脇をすり抜ける瞬間を捉えた一枚。写真からは分かりにくいが、〈ドルドヴァ〉の艦橋は駆逐艦クラスの大きさを持つ

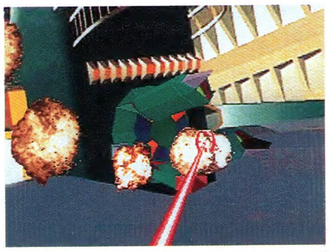


▶内部飛行甲板に侵入した〈ドラグーン〉は敵戦闘機群との混戦状態に陥るも、防御シールドの出力を最大にしていたお陰で損傷は軽微であった

針路修正を図った〈ドラグーン〉の前に出現したのはUIMS艦隊の旗艦と思われる航宙母艦〈ドルドヴァ〉であった。我々はミサイル艦と戦闘機群を回避しつつ、全長2kmの〈ドルドヴァ〉へ接近。左舷上甲板から艦橋脇を抜けて同艦の後方で90度回頭、内部飛行甲板へ侵入した。内部では敵戦闘機との混戦状態に陥ったが、やがて我々は艦の動力炉らしきユニットを発見。これに集中砲火を加え、破壊した。3秒後、誘爆し始めた同艦内部から〈ドラグーン〉は脱出。そのまま、惑星ドグマス大気圏へ侵入した。

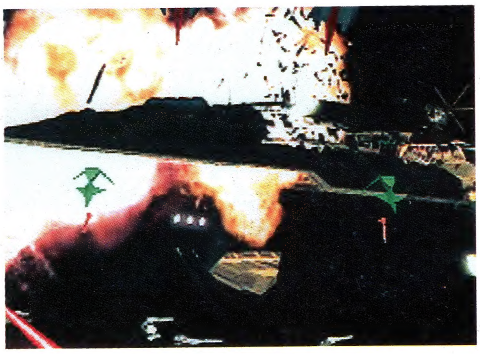
[ACT 4] MOTHER SHIP "DOLDVA"





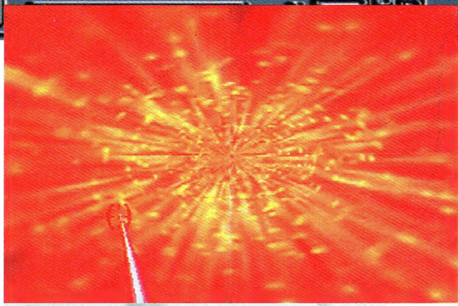
◀艦内中央部に据えられた動力炉。回転している4本の制御棒を破壊したことにより、この直後〈ドルドヴァ〉は爆散。宇宙の塵と化した



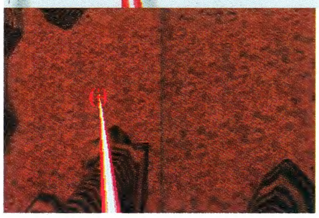


OPERATOR:「敵母船に突入します」
CAPTAIN:「防御シールドの
出力を上げろ」

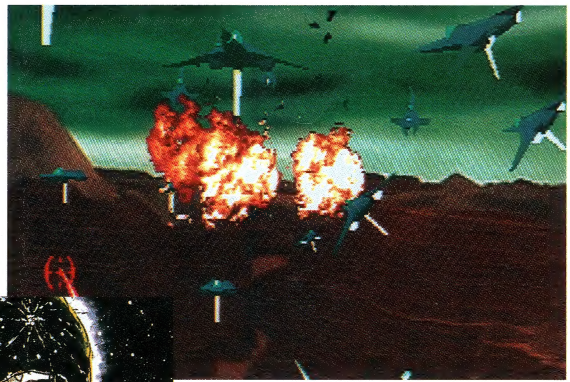




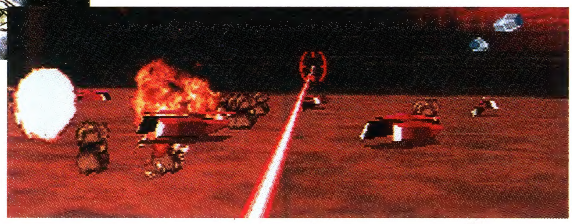




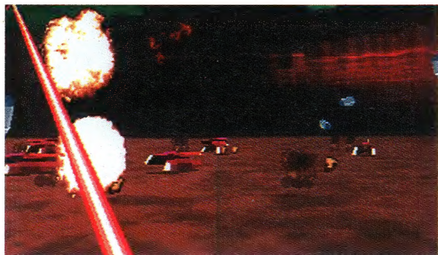
▶UIMSの防衛網は人類の想像を凌駕していた。〈ドラグーン〉の大気圏突入と同時に、UIMS側は要撃機〈ブルー・フライ〉を即座に100機以上戦線に投入。〈ドラグーン〉を迎撃すべく執拗なミサイル攻撃を繰り返した。写真は敵の索敵網を警戒して、低空飛行を行う〈ドラグーン〉からの撮影による







CAPTAIN:「渓谷に沿って飛行」
OPERATOR:
「前方よりミサイル群、接近!」



▼当時〈ドラグーン〉に搭載されていたガンカメラの映像を見ても、短時間のため、実際の飛行距離を認識することは困難である。下図は戦後、〈ドラグーン〉パイロットの記憶から描かれた当時の侵攻ルート。惑星降下後の飛行距離が意外と長かったことが分かる



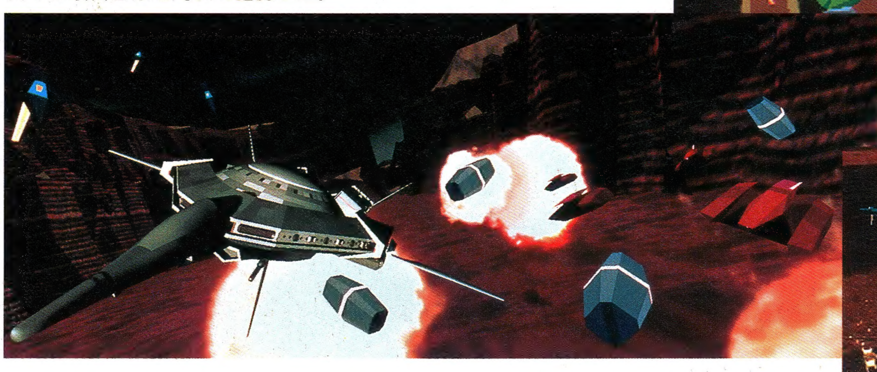


[ACT 5] RED VALLEY~POINT1437

敵艦隊を中央突破することに成功した我々は、惑星ドグマスの大気圏に突入。ポイント1437の峡谷へ到達する。ここで、UIMSの要撃機〈ブルー・フライ〉の大群と接触。これを避け超低空侵入を図るも、敵地上部隊と遭遇。これを破壊しつつ、2000m前方の崖から急速上昇。タワーキャノンが数台設置された敵最終防衛ラインを突破するべく、ミリタリーパワーによる低空飛行を続ける。この時、機体のシールド残量は60%以下であり、搭乗員の間には緊張が走る。その12秒後、我々は最終目標を肉眼で確認した。

OPERATOR:「敵防衛ラインに侵入」
CAPTAIN:「高度を下げ、砲台を攻撃せよ」





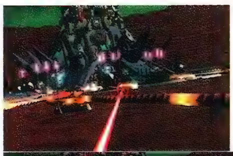


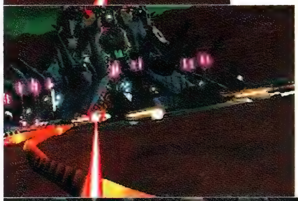
◀UIMS最終防衛ラインに敷設されたタワー・キャノン群。鉄壁とも思えるほどの対空防御網の攻撃にも拘わらず〈ドラグーン〉はここをくぐり抜け、最終目標と相対した



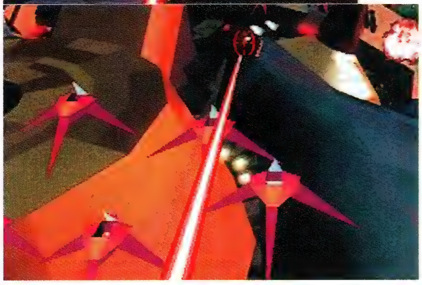
我々は迎撃機や浮遊砲台を避け、低空で最終目標〈キャノンシード〉の基幹部に接近。そこから急速上昇して反転、発射口へ突入した。だが、途中で対爆シールドを張られたため、針路を変更。換気ダクトから隔壁を破壊して強引に中央部へ侵入した。この時点で電子戦オペレーターによるスキャンの結果、臨界まで30秒しか残されていないことが判明。即座にプロトン加速粒子砲による集中砲火を行い、制御装置の破壊に成功。誘爆を始めた〈キャノンシード〉から脱出。そのまま最大戦速で惑星ドグマスから離脱した。惑星ドグマスは〈キャノンシード〉の爆発により周辺のUIMS宇宙艦隊ごと宇宙の灰塵と化し、作戦は終了となった。







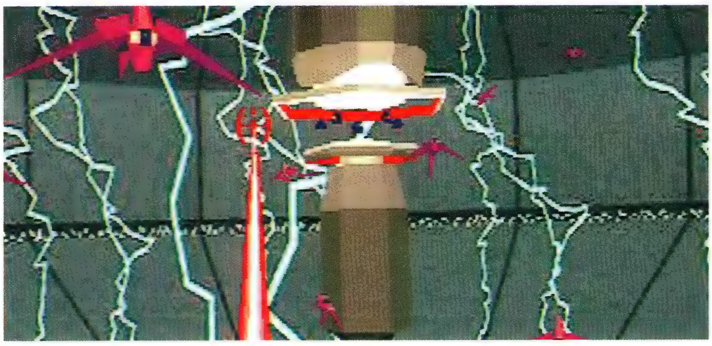




◀〈ドラグーン〉のガンカメラが〈キャノンシード〉基幹部に接近する様子を捉えたシーン。上空から見る姿と違い、この巨大砲がまさに山のような大きさであったことが分かる貴重な資料である

OPERATOR:
「キャノンシードを確認!」
CAPTAIN:
「よし! 回り込んで発射口より侵入する」

[ACT 6] IN THE "CANNONSEED"

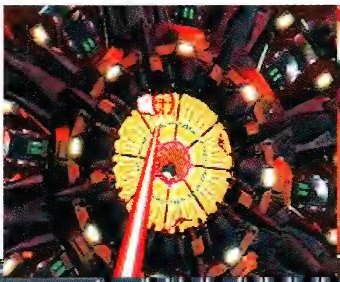


◀〈キャノンシード〉中央部に位置するエナジーチャンバー全景。惑星中心核から吸い上げたエネルギーを惑星破壊用ビームに転換する場所である。ただし、臨界に達するまでには相当の時間が必要となるらしい。ちなみに、これを制御している装置がスパークビット。20世紀に使用されていた原子炉で言うところの制御棒に相当するものである

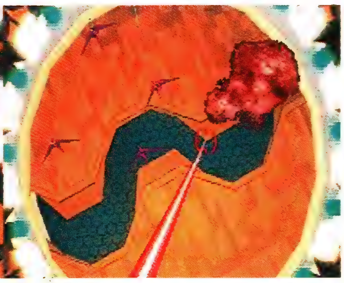


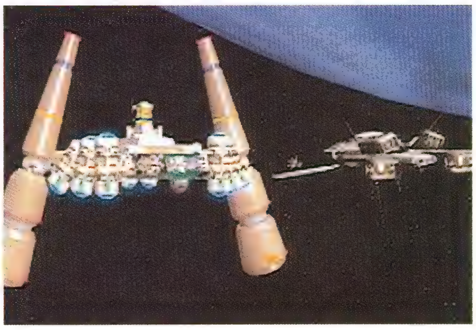
OPERATOR:「エナジーチャンバーに到着」
CAPTAIN:「浮遊するスパークビットを破壊せよ!」





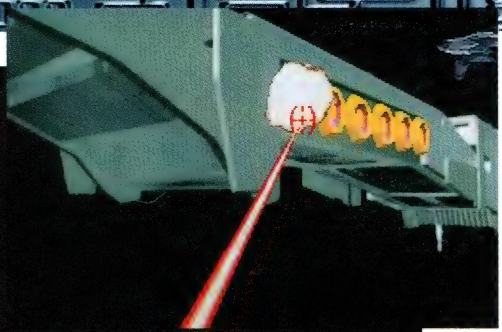




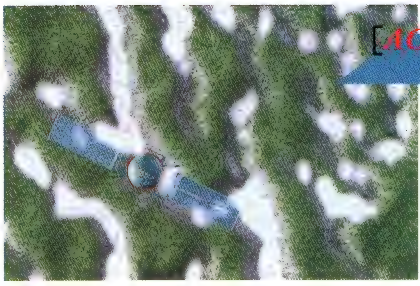


[CODE:M8805F]

THE RISING OF GOURB



今日、〈UIMS壊滅作戦〉又は〈キャノンシード破壊戦〉という通称で呼ばれるUIMSとの一連の戦闘は後のUGSFの部隊編成を左右した。軍はUIMSのような未知の存在を重要視し、それに相対する兵器（当時、D計画により建造された戦闘艇など）の開発に着手したのである。これにより、数年後に発生したUIMS・δ（デルタ）戦においてもUGSFは過去のノウハウを活かすことができた……。



[ACT 1] OUT OF FIRE

対UIMS戦役〈プロジェクト・ドラグーン〉から数年後の22XX年。人類は再び悪夢のような異変に遭遇した。

UIMS（侵略機械集団）の再来である。事はDHW-Z方面の、Σμ軸上に位置する惑星コーネウスが、異常なまでに急激な重力崩壊を起こし、消滅寸前となったことに始まる。連邦宇宙軍（UGSF）が探査衛星〈ピーピングスターIII〉を派遣して調査を行った結果、惑星の地殻エネルギーを吸収して成長する物体群の存在が確認された。

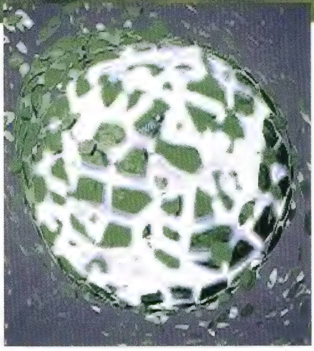
その正体は、かつてUIMSと時を同じくして、異星人の手により放たれた惑星開拓機械のなれの果て、「ライブ・ウェポン（生きている兵器）」であった。

UGSFは彼らをUIMS・δ（デルタ）と命名した。この侵略機械集団は、UIMSとは別の進化経路を辿ったらしく、形状などは著しく異なっていた。唯一、同じなのは狂った戦闘本能プログラムの命ずるまま、自分達以外の存在を発見すると同時に「処理」していくことのみであった……。

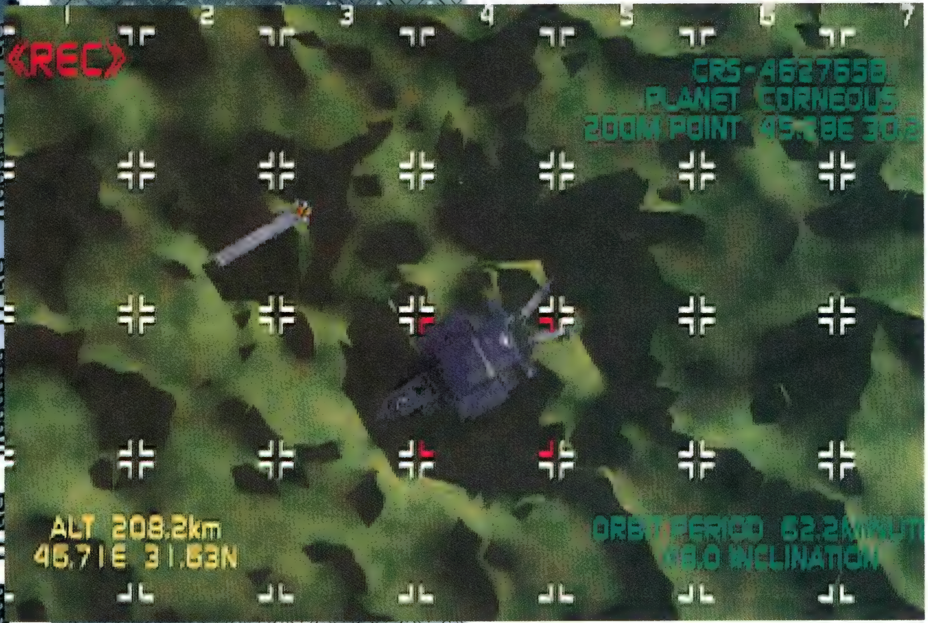
また、彼らは巨大移動要塞の建造に成功していた。探査衛星による報告では、この移動要塞〈ガーブ〉（UGSFにより命名）は次元転送タイプの巨大高射砲を持ち、その照準を太陽系に向けていることも判明。これは、先の戦役による〈キャノンシード〉破壊の衝撃波が惑星コーネウスに到達した後、それを感知した〈ガーブ〉が同胞の仇を撃つべく、復讐をを開始したものと推測された。

対するUGSF司令部は、重戦闘艇〈ドラグーン〉を強化改良した最新鋭機〈ドラグーンR〉を派遣してのガーブ破壊作戦を決定した。





◀重力異常により地殻崩壊を起こしている惑星コーネウス。その原因となったのは、UIMS・δによる惑星エネルギーの吸収であった



▲静止衛星上の母艦から惑星コーネウス上に投入され、調査を行った偵察衛星。これにより、UIMS・δの存在が発覚した。写真はコーネウスの地表から208.2km上空で衛星が捉えた〈ガーブ〉の映像である

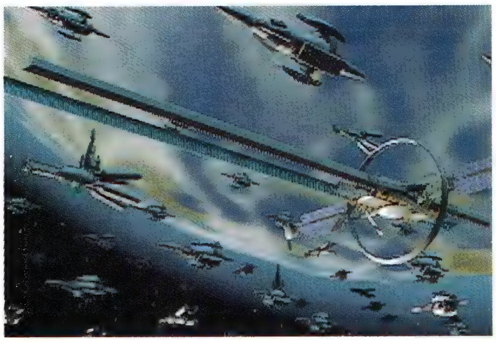
OPERATION概要

本作戦は敵前衛部隊の前面にワープアウトし、これを奇襲攻撃で撃破。追撃を絶ってから惑星コーネウスに下降し、敵要塞艦を攻撃するものである。偵察衛星による報告から検討した結果、同艦の破壊は艦橋付近のダクトから侵入して行うことになる……。
（当時のUGSF総軍司令の発言から抜粋）

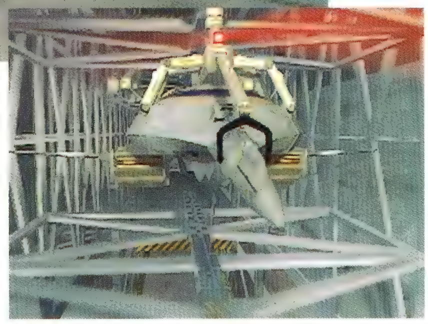


◀UGSFとUIMS・δ。両者の兵力差は互角であり、全両軍が衝突すれば一時的に膠着状態に陥ることが予測された。だが、兵器運用にマンパワーが必要であるという点において考えると、人員投入を必要とするUGSFはやや劣勢であったとも言える

▼初代〈ドラグーン〉が使用していた宇宙基地〈キリング・ムーン〉に代わり、竣工された新型基地〈ギムレッツ・ホワイト〉。当時、UGSF最高の宇宙軍事基地施設であった

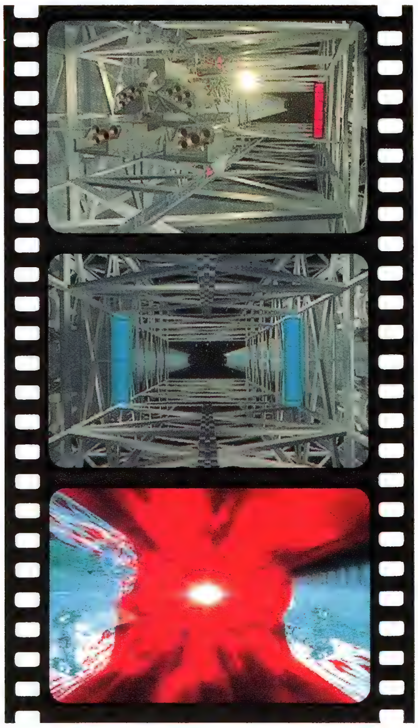


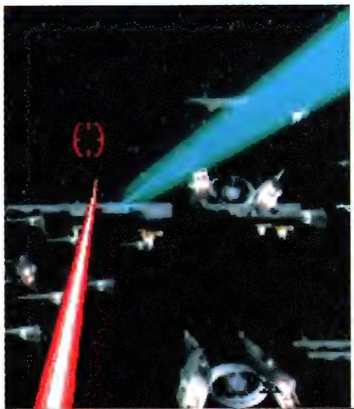


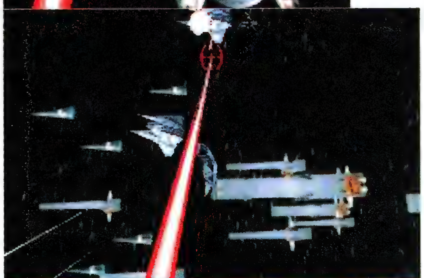


◀先の対UーMS戦役で使用された〈ドラグーン〉を強化改造した新型戦闘艇〈ドラグーンR〝デルタ・プラス〟〉。機体合金の軽量化などのマイナーチェンジを施したバージョンの機体で、そのポテンシャルは高かった

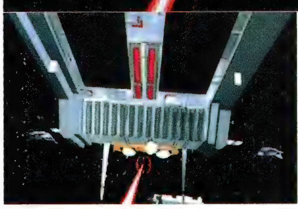
CAPTAIN：「敵艦隊進路側面、距離89へワープ」











▶◀ワープアウト後、左右に散開するハリス隊のカットラス4機を後続の〈ドラグーンR〉が捉えた写真。少ない艇数で敵艦隊への奇襲は行われた

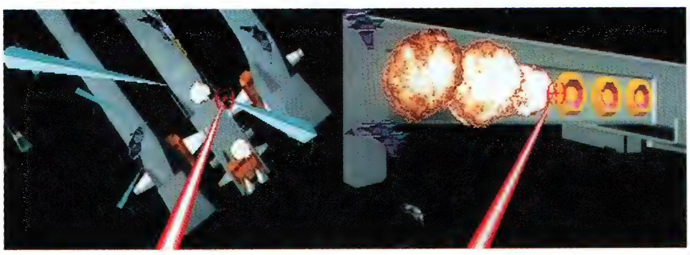
地球周回軌道上の〈ギムレッツ・ホワイト〉から緊急展開用ワープ・ブーストカタパルトで射出された我々機動部隊はワープアウトと同時に紡錘隊形からブレイク。小型戦闘艇〈カットラス〉4機から成るハリス援護部隊と〈ドラグーンR〉の2編隊に分かれて近接戦闘を開始した。〈ドラグーンR〉は敵艦隊前方で戦闘上昇後、パワーダイブ。90度回頭から旋回行動を30秒ほど繰り返し、敵戦闘機群を攻撃。この間、敵戦闘機群のミサイルが多数来襲。ECMを作動させるも効果は見られず、プロトン粒子加速砲で撃墜した。その後、敵戦艦の密集隊形内に突入した我々は約40秒ほど敵艦隊を攪乱。最後に〈インコンパラブル級〉を破壊して離脱した。

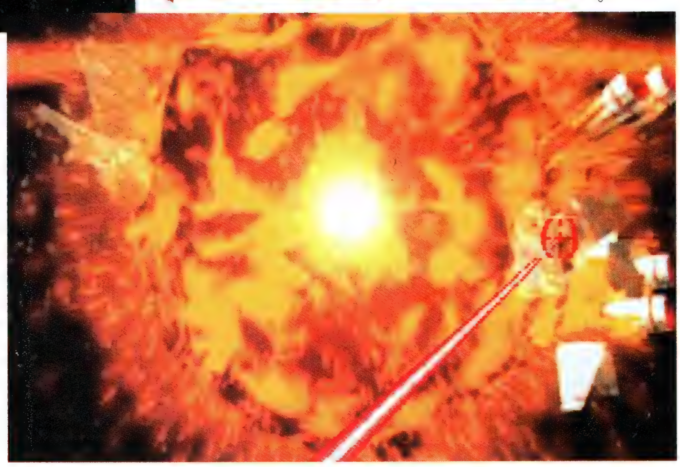
[ACT 2] "GIMLETS WHITE"~FRONT LINE





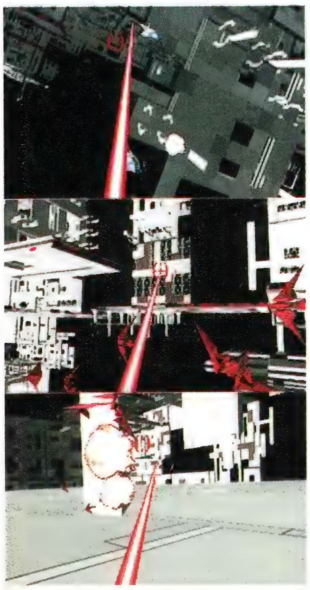
◀敵艦隊中央に位置する〈インコンパラブル級〉戦艦が撃沈される瞬間。熱核爆発の様子が分かる



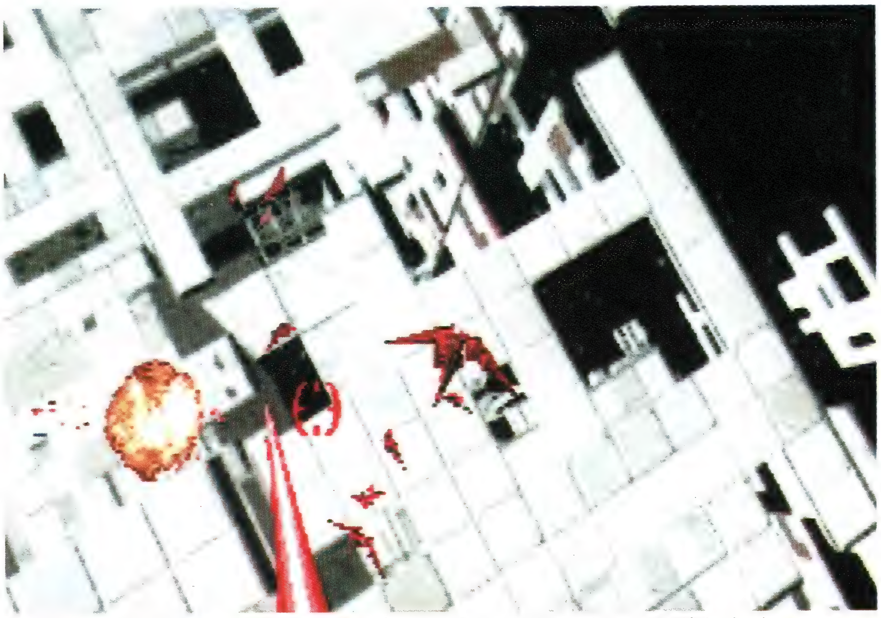


OPERATOR：「前方中央艦に巨大エネルギー反応」
CAPTAIN：「中央艦を破壊する。総攻撃せよ」

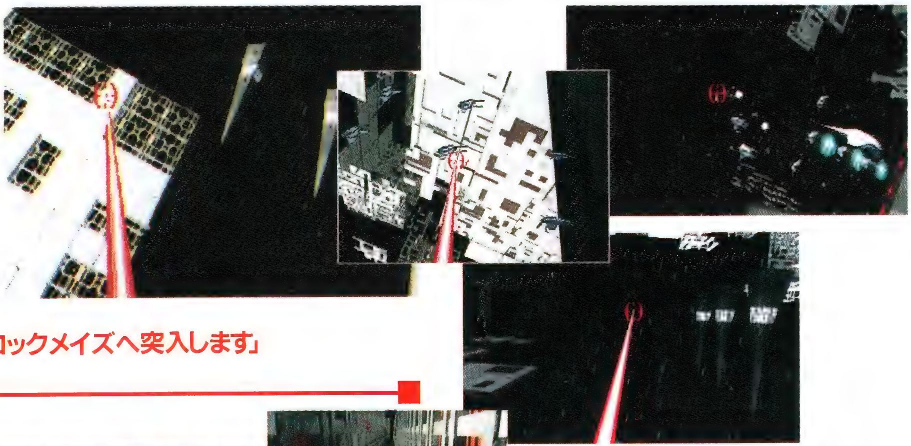
最前線を離脱した我々は増速して敵前衛基地へ突入。そのまま攻撃を続行しつつ、反転降下して背面飛行のまま第2外壁層まで侵入後、右旋回。90度バンクから降下してバレルロールを行い、敵基地の主軸溝に沿って飛行。この間、ハリス1は〈ドラグーンR〉を援護。ハリス2、3は逆方向から飛行して攻撃を行った。突入開始から70秒後、〈ブロックメイズ〉動力部を肉眼で捕捉。後方より合流したハリス隊と共に集中砲火を浴びせ、敵基地の破壊に成功した。



◀〈ブロックメイズ〉の第1外壁から第2外壁、そして中枢部へ侵入していく〈ドラグーンR〉。この間、ハリス2とハリス3は左翼から回り込んで、襲いかかる敵戦闘機〈ファイア・ビー〉を各個撃破していった。なお、この時点でシールドエネルギーの残量は90%以上あり、敵に撃墜される心配はまったくしていなかった、と当時の艇長は作戦終了後に語っている

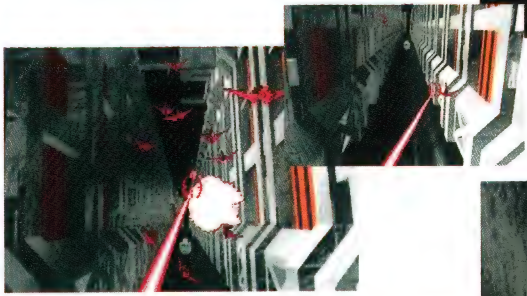


▲〈ブロックメイズ〉。建設中のため、3層構造になっているこの前衛基地はその名の通り、まさに迷路であった

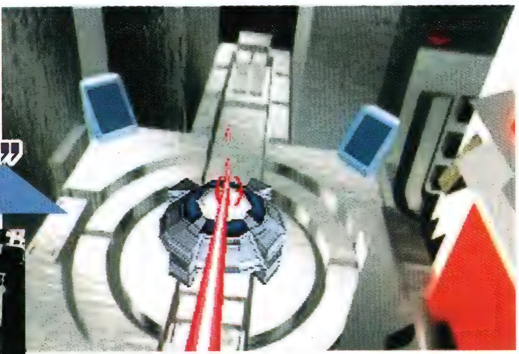


OPERATOR:「敵前衛基地、ブロックメイズへ突入します」

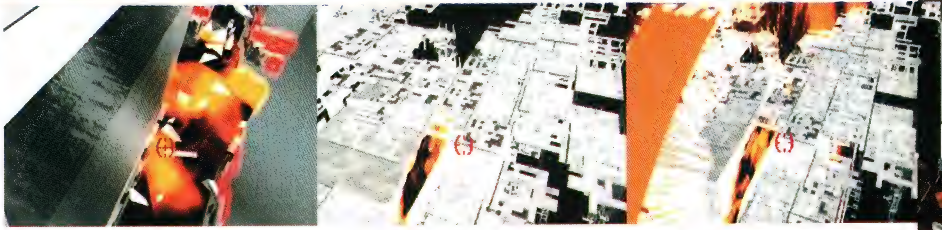




▲◀UIMS・δの前衛基地〈ブロックメイズ〉には各種戦艦、巡洋艦が駐留しており、UGSFにとっては悩みのタネであった。そこで、機動部隊はそれらの艦艇が本格的に動き始める前に〈ブロックメイズ〉を破壊し、艦艇群も誘爆に巻き込む作戦に出たのである

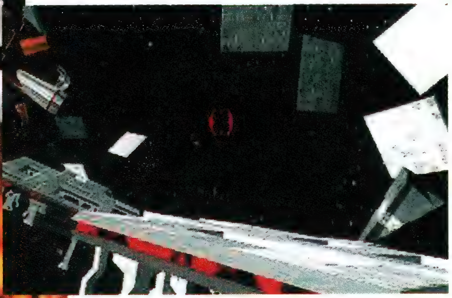


[ACT 3] SPACE FORTRESS "BLOCK MAZE"



OPERATOR:
「ブロックメイズ動力部を確認」
CAPTAIN:
「動力部を集中砲火せよ」

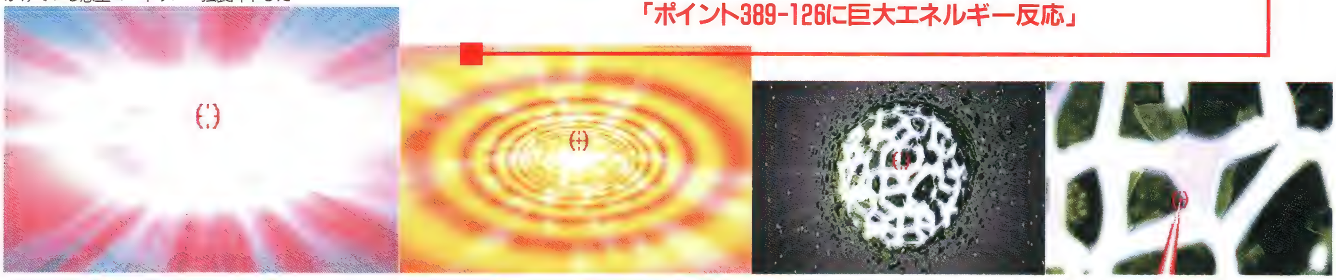




◀▲コアブロック（動力炉）を破壊された〈ブロックメイズ〉は一瞬の静寂の後、駐留艦艇等を巻き込んで爆散。後には見るも無残な残骸が残されていたと言われている

▼赤方偏移を視認後、ワープアウトした機動部隊は崩壊しかけている惑星コーネウスへ強襲降下した

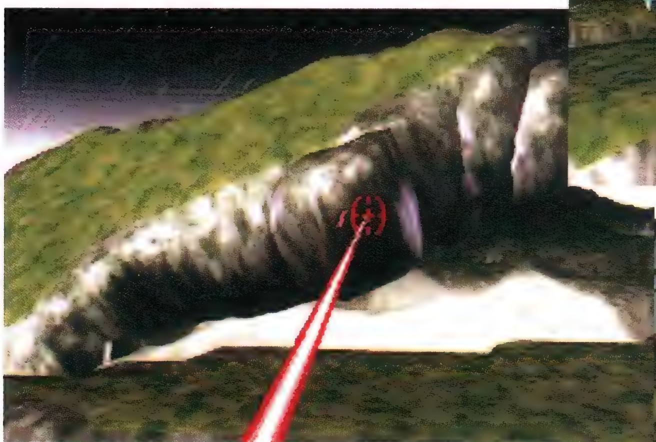
OPERATOR:「惑星コーネウスに急接近。大気圏突入」
「ポイント389-126に巨大エネルギー反応」



[ACT 4] SURFACE OF PLANET CORNEOUS

▼重力異常による地殻変動が活発化していたコーネウス上空を低空飛行するのはとてつもなく危険であった。だが、機動部隊にとって、自動索敵装置を組み込んだ長距離迎撃ミサイルの標的になることだけは絶対に避けなければならなかった。そのため、これは止むを得ない飛行だった



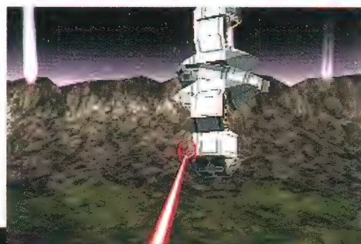




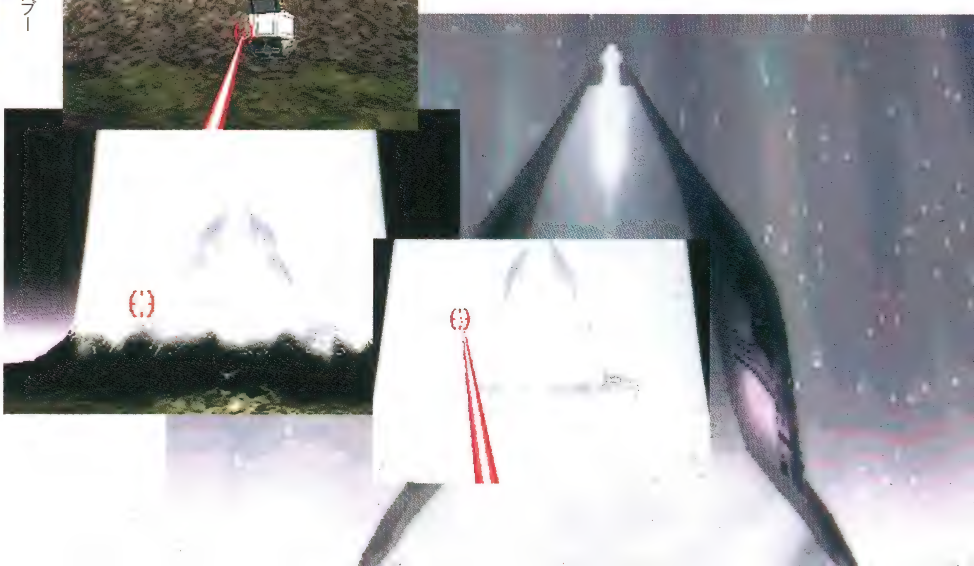
OPERATOR:
「重力異常による地殻変動に注意してください」
「ベルテ出現!」
CAPTAIN:「ベルテを破壊せよ」



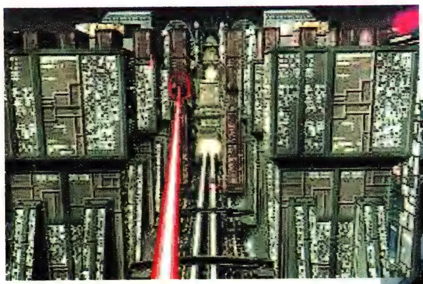
◀〈ベルテ〉だけではなく、多くの〈ブーメラン〉要撃機も襲来してきた



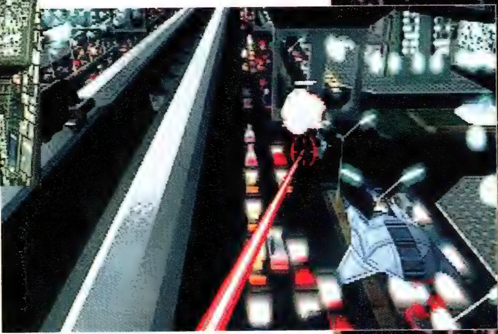
▲◀▼惑星コーネウス上空を飛行する〈ドラグーンR〉の前に現れたのは敵の戦略攻撃機〈ベルテ〉。高速で飛行し、複数のミサイルベイを持つ凶悪な機体であったが、〈ドラグーンR〉は何とかこれを撃退。しかしその時、艦砲射撃でクレーターを破壊しながら〈ガーブ〉が浮上したのであった

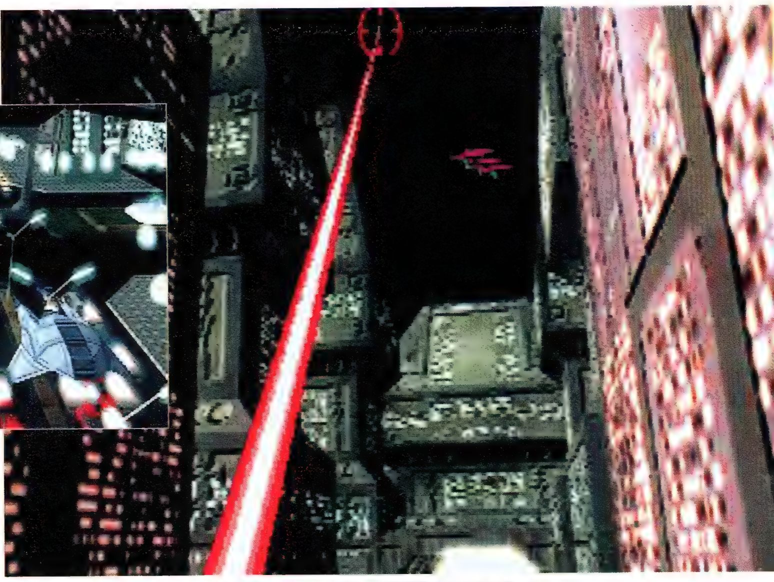


前衛基地〈ブロックメイズ〉を破壊されたことにより、敵残存勢力は惑星コーネウス方面に逃走。敵がワープアウトした空間座標位置を確認した我々は追撃を開始。ワープへ入り、同惑星へ到達。軌道上から惑星表面へ強行侵入し、ポイント289-006まで低空飛行を行った。この時、すでに惑星コーネウスの地表崩壊は本格化しており、我々は地盤の隆起を避けながら戦闘飛行を続行。途中、戦略攻撃機〈ベルテ〉に率いられた敵迎撃部隊を退けながら、35秒後に巨大クレーター上空に侵入した。だが、時すでに遅く敵の巨大移動要塞〈ガーブ〉が浮上を開始したため、我々は〈ガーブ〉へ突撃した。

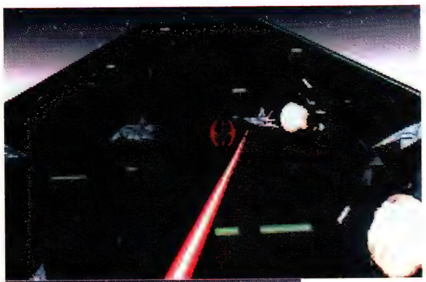


◀▼〈ガーブ〉上空に突入した機動部隊員は眼下に巨大な都市が広がっているのを見て呆然としたと言う

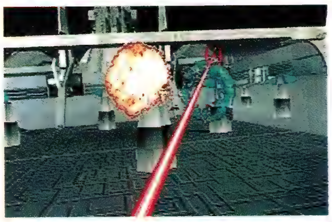




OPERATOR:
「都市部へ侵入」
CAPTAIN:
「高度を下げ、敵防衛ラインを突破する」



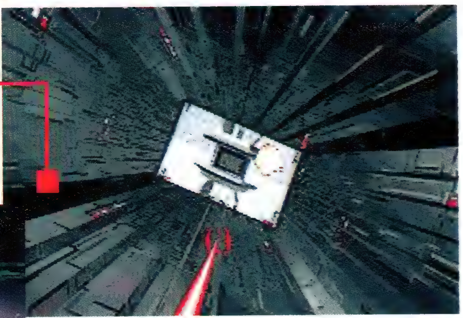
浮上した〈ガーブ〉艦首から我々は接近。上昇後、反転して甲板上の都市ブロックに侵入。弾幕を張りながら、都市防衛ラインを突破し、敵迎撃機の波状攻撃を避けた。40秒後に武装区画へ到達。低空で蛇行しながら艦橋構造物前で離脱。敵の総攻撃を強行突破して左舷ダクトから〈ガーブ〉内部へ侵入した。同刻、ハリス隊は散開。〈ガーブ〉艦橋の背面に攻撃を開始した。

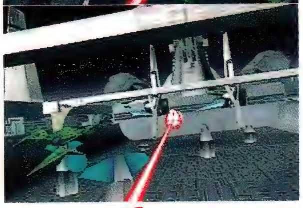


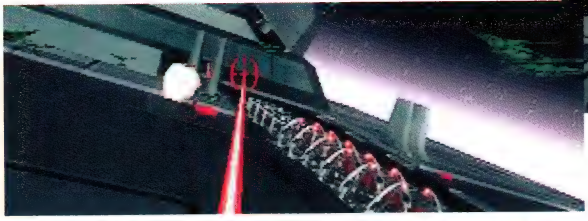
◀都市部を抜けた後で〈ドラグーンR〉は艦橋部へ接近。四方に激しい砲撃を加えた。敵の砲台が瞬時に爆発四散する



OPERATOR:「前方に艦橋部捕捉。側面ゲート確認」
CAPTAIN:「よし、側面ゲートより侵入する」

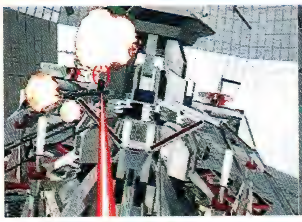


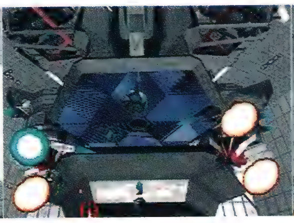


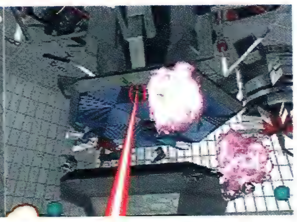


▲◀援護部隊との間で無線による怒号が飛び交う中〈ドラグーンR〉は加速して閉まりかけたダクトに侵入。残されたハリス1〜4の4機は〈ガーブ〉艦橋に対する一斉砲撃を開始していた

[ACT 5] MOBILE FORTRESS "GOURB"







ダクトへ侵入した〈ドラグーンR〉は最大戦速へ加速。閉じかけたゲートへ滑り込み、続々体当たりしてくる要撃機〈ファイア・ビーン〉の群れを迎撃しつつ、40秒後にエナジーチャンバーに到達。中央動力部リムロイドから巨大高射砲にエネルギーが転送されるのを防ぐべく、制御装置であるスパークビットに集中砲撃を開始。プロトン加速粒子砲の直撃を受けたスパークビットは爆散。エナジーチャンバー内は誘爆を起こした。我々は出口の爆発により退路を絶たれたが、〈ガーブ〉外壁を破壊して侵入してきたハリス隊により脱出路を確保。急速上昇して惑星コーネウスを離れた。

この直後、動力炉を破壊された〈ガーブ〉は艦尾から地上に墜落。左エンジンから爆発を起こし、最後には縮退爆発により惑星コーネウスと共に崩壊。作戦は無事成功して終了した。

――――(当時、〈ガーブ〉掃討戦に参加した〈ドラグーンR〉艇長が作戦終了後に提出したレポートより抜粋)





▲エナジーチャンバー内に到達した〈ドラグーンR〉の戦術偵察機器により、エナジーチャンバーから臨界に達したエネルギーが巨大高射砲に転送されかけていることが発覚。これに集中砲火を加え、その結果として〈ガーブ〉を破壊した

CHAPTER 2

今、語られる対UIMS戦の秘話！

宇宙兵たちの帰還～遥かなる深淵の果てに

Written by 野田昌宏

Based upon the game『GALAXIAN³ "PROJECT DRAGOON"』

もともと連邦宇宙軍（UGSF）に嫌気がさした訳ではなかった。
ただ、星系同士のケチな宇宙戦闘の明け暮れに飽きが来ただけの事だ……。
もう命のやり取りでもあるまい。
そんな気になった。
ところが、この、〝飽きが来た時〞というのが一番危ないのだ。
こんな迷いが出た時にまかり間違うと、こちとらの命が粒子として虚無の宇宙空間に散乱する羽目になる。これまで銀河系のかなりの星域を股にかけてさンざ他人の命を粒子にして来ているンだから、いまさらこっちにお鉢が巡ってきても文句は言えない。
それで決心した。
隠居する歳でもないが、とりあえず予備役編入を申請したらあっさり受理されたので地球へ戻り、恩給前倒しでフロリダに快適な邸を買って呑気な暮らしを始めた矢先の話なのだ……。

広い地球でもフロリダは新鮮な魚や果物が実に美味いし、色々な酒はたっぷり、そろそろニューヨークの出版社から頼まれているUGSF時代の第5次星系大戦の回想録執筆にとりかからねばと思っている所へ、当の連邦宇宙軍最高司令部が連絡してきた。
折り入って話があるので迎えのホバーを寄越すという。
兵隊の悪い癖で、司令部からそんな連絡があっても、〝一体なんの用事だ？〞と問い合わす知恵が働かない。
有無を言わさぬ感じで私を乗せたホバーの着いた先はケープ・カナベラル。宇宙史跡の裏手の砂州の小さな離着床には、なんと、艦隊司令部の標識付きの司令部連絡艇が待機していた。戦闘宇宙艇[ホーク]をベースにした荒ッぽい機体だ。
こんなものに乗せて俺をどこへ連れて行くんだと聞く間も与えず離昇した連絡艇はそのまま衛星軌道へ乗り、事もあろうに軍用軌道帯、それも［キリング・ムーン］へのランデヴー・ポイントに向かっていくではないか！［キリング・ムーン］は連邦宇宙軍の誇る最新鋭の重戦闘宇宙艇［ドラグーン］の基地である。すぐ近くにはワープ・ブーストカタパルトまで持っているから、地球の衛星軌道から何百光年離れた戦域にでもその戦闘宇宙艇をじかに送り込めるという途方もなく剣呑かつ重要な施設なのだ。よくよくの緊急事態でもなければ軍の関係者でもおいそれとは近付けぬ第一種機密地域である。
連絡艇は［キリング・ムーン］の将官専用エアロック区画へ一気にドッキングした。
ますます事ではないぞと緊張しながら司令部参謀の案内でエアロックを出ると、若い士官が1人、私の方へ駆け寄って来た。
「よぉ！　おッさん！」
およそ軍人らしからぬその乱暴な声を聞いたとたん、私はその正体に気がついた。出迎えの将校が眉をひそめるのも構わず、私はそいつ目掛けて叫び返していた。
「何だ、小僧！　こんな所で何をしている！」
ＵＧＳＦで長い間、戦闘宇宙艇［ホーク］の射手を務めた私がペアを組んでいた操縦士エディ・Ｈ・ケイン……。
私より二回り近くも若い。
ＵＧＳＦ切っての乱暴者として知らぬ者なき鼻摘み。何度一緒に私は彼と死地へ突入し、何度絶体絶命の危機を突破したことか。きわどい所まで追い詰められた私の命を何度救ってくれたことか…。
私は怒鳴った。
「また何か問題を起こしたな？　このゴロツキ野郎奴！　とうとう銃殺刑の命乞いか？」
「ありがとよ、おッさん！　まだ首はつながってら！」
不敵な面構えに満面の笑いを浮かべながら彼は私の肩を抱いた。
ケインの軍服の標章がついているのに私は気がついた。
「どこに居るのかと思っていたら、辺境に飛ばされていたのか！
何かまた突っ張らかって島流しを食らったと見えるな……え？」
私は心をこめてその逞しい肩を殴り付けた。

「おッさん、ウィムスの一件は知っているのか？」
衛星基地の一角、将校宿舎の豪華な応接室へ落ち着いた途端、ケインはこんな事を言い出した。
「ウィムス？」
「そう、ウィムス、UIMS、自律行動する侵略機械集団」
「あぁ……それか。聞いた事はある。それがどうかしたのか？」
ケインは言った。

COMMENTARY



●著者プロフィール
1933年福岡市生まれ。SF作家／翻訳家／評論家。スペース・オペラに関する造詣は深く、日本での第一人者である。
学習院大学政経学部卒業後、CX（フジテレビ）のディレクターを経て、76年にテレビ番組制作会社である日本テレワーク株式会社を設立。代表作に＜銀河乞食軍団＞シリーズ（早川書房）、「レモン月夜の宇宙船」（早川書房）、「スターウォーズ」／ヴェライスの翻訳などがある。「スペース・オペラの書き方」で第20回星雲賞ノンフィクション部門受賞、「科学小説」神髄」（東京創元社）で第7回日本SF大賞特別賞受賞。
＜銀河乞食軍団＞シリーズの著者であると同時に、E・ハミルトンの＜スターウルフ＞シリーズなど、カッコいいスペース・オペラの翻訳者としても知られる野田氏。今回、同氏に描いていただいた本作は「ギャラクシアン³」の世界を新たな側面から捉える作品となっています。それではSF作家の手による「G³」の世界を楽しみください。

「ついにUIMSが動き出した……」
「ついに、動き出した？」
あんまり唐突な話なので、私は鸚鵡返しに言った。
「動き出したとはどういう意味だ？」
「まぁ、聞きなよ、おッさん」
「〝おッさん〟は止してくれんか。何時になっても判らん奴だ……」
しかし、そんな私に構わずケインは続けた。
「イプシロン星域に進出していた無人警戒探査機がな、異常なエネルギー放出を探知した直後、何者かに破壊されてしまった……」
「……」
エリダヌス座のイプシロン星域と言えば、連邦政府や連邦宇宙軍の手が軽く届く星域ではない。警戒探査機が配置されているだけ、連邦の境界ぎりぎり、涯の涯みたいな場所なのだ。
「連絡して来たエネルギー異常放出のレベルは只事じゃないし無人探査機は破壊されたからそれ以上調べようがない…」
ケインは続けた。
「……」
「それで俺が偵察に行った」
若者はケロリと言った。
「偵察に行った？　イプシロン星域までか？　お前がか？」
「うン」
「総軍（連邦宇宙軍総司令部）がそんな強行偵察を許可したのか？
そんな作戦は知らなかった……。
それにしても、貴様みたいな乱暴な若僧を強行偵察に出すたぁ、総軍にも気の利いた奴がいるもんじゃないか……」
私はちょっと嬉しくなった。
技量からも肝っ玉からも、この若僧がＵＧＳＦきっての代物だと見抜いているのは、広い宇宙に俺１人だと思っていたのだ……。
しかし、憮然としてケインはこんな事を呟くではないか。
「気が利いているんだか、性根のある奴がＵＧＳＦにいないんだか…」
「どういう事だ？
［ホーク］の密集編隊で強行突入したんだろう？［コンステレーション級］くらいは支援に随航したんだろうに」
「いいや」
「連邦宇宙軍たぁいうものの、辺境派遣軍の装備はお粗末なものよ。おッさんもよく知っているじゃないか。いくら総軍からの命令でもおいそれと機材の手当はつかねぇ」
それはまぁ、そうだが……。
「それで……？」
「それで、俺が行った」
「お前が行った？」
「うン」
「つまり、お前が……１人でか？」
まさか……。
「そうだよ」
なんと言う乱暴な……。
「辺境派遣軍司令は貴様にそんな無茶な命令を出したのか？」
「いや、司令部がほんとに困ってるから俺が志願してやったのさ」
「志願して、やった？」
「だって、皆、ビビってやがるから可哀そうになってさ。それに面白そうだったし……。事実、面白かったぜ」
〝面白かった〟などと言っている話か……。
「俺は脚（航続距離）を目一杯伸ばした改装強化型のホークでベータ星基地から単機、イプシロン星域へワープした」
「……」
あまりの事に返事も忘れ、私はケインの不敵な顔を見詰めるばかり。
そしてやっと言った。
「よく無事で帰れたな……。脚がもったのか……？」
「なんとか……な。際どい所だった」そして彼は続けた。
「そしたら、イプシロンの惑星ドグマスにだぜ、惑星ひとつのエネルギーをそっくり使ったとんでもないビーム兵器が完成しかけていた」
「ビーム兵器！」
「それも、完成間近でエネルギーは臨界に達しかけているんだ。つまり、すぐにでも発射ができる態勢だ……」
私はやっと言った。「それが、UIMSの仕業だと言うのだな？」
「そう、衛星軌道から惑星の上まで、見た事もない物凄い防御陣が十重二十重だ。おまけに俺が伝送した偵察データから司令部がその巨砲のビームの弾道を外挿してみたら照準はもろ太陽系、それもピタリ、地球に向いていた……」「！」
大変な事態だ。47光年も離れているとは言え、惑星１個のエネルギーが、そのままビームとなって地球を襲うのだ……。
ケインは続けた。
「報告を受けた総軍は腰を抜かしやがって、コード名を［プロジェクト・ドラグーン］として対策会議を慌てて招集した」
「当然だな」
「しかし、名案なんてありっこない……」
ケインは簡単に言ってのけた。
そして、ニヤリと笑った彼はとンでもない事を言い出したのである。
「だからおッさん、一緒に行こうよ」
何と言うことを……！
「おッさんと俺が組めば簡単だと思う」
呆ッ気にとられている私に構わず、ケインは至極あっさり断言した。
「重戦闘宇宙艇の［ドラグーン］で、敵の星域に奇襲をかければ［キャノンシード］は潰せる」
重戦闘宇宙艇［ドラグーン］。開発コード［SF－42］。
UIMS迎撃を目的として、これまでになかった新しい設計思想に基づいて開発されたUGSF最新鋭の機体である。プロトン加速粒子砲28門という途方もない装備を持っている。
ケインは続けた。
「最初、俺の意見具申に首をかしげてた総軍の偉いさンもな、ジョン・ハミルトン予備役少佐が一緒に行く筈だと俺が言った途端にガラリと態度を変えやがって、あっさりオーケイした」
まったく……。私はやッと言った。
「お前は［ドラグーン］の操縦経験があるのか？」
「ある訳ない。艦隊司令部の虎の子だ」
「１隻だけで行くのか？」
「そうだよ」
「まったく……。何と言う乱暴な奴だ」
「でもね、下手に何機もの編隊を組むより敵に探知されないからいい」
ケインは事もなげに言う。
まぁ、この野郎と過ごした日々の事を考えれば……。
もともとケインと言う奴は、軽々しい法螺を吹く男ではない。自信があればの事だ。それでも、いささかの年長者として訓戒も与えておかなければなるまいと、私はわざと分別臭く言った。
「いいか、［ドラグーン］にプロトン加速粒子砲が28門載ってるくらいで調子に乗ると、それこそ酷い目に遭うぞ。
プロメテウス星系で、化け物みたいな重戦闘宇宙艇にマクリを掛けられて半ベソかいたのがどこの餓鬼だか覚えているのか？」
ケインはちょっと苦笑しながら言った。
「プロトン砲に頼ってる訳じゃねぇよ。まぁ、１門はおッさんに撃って貰う訳だがね。それより俺は、ただ、久し振りにおッさんと一緒にひと暴れしたいだけなんだよ。久し振りじゃねぇか……。なぁ」
ケインはひどく子供っぽい笑顔を浮かべた。
それでも……。
「１門は俺として、あと27人のプロトン砲の射手だってすぐには手当てもつくまい？」
ところが……。
「もうついてる」
「？」
「司令部にな〝今度の隠密作戦にはジョン・ハミルトン予備役少佐が射撃指揮官として参加する〟とリークさせたら、たちまち機動宇宙師団から志願者が殺到よ」
私は呆れてしまった。
「勝手なことを抜かしおって……」
「だって、おッさんは引き受けるだろ？」
ケインは私の反応を窺っている。

「それとも、こんな剣呑で面白い作戦を断る気かね……？」
「いや……それはまぁ……」
それしか答えようがなかった。

私がケインに呼び出しを食らってから５日目、射手やオペレータなどを含めて32人、我々は火星のスキャパレリ基地に出向き、フォボス工廠でロールアウトしたばかりというピカピカの重戦闘宇宙艇［ドラグーン］を領収した。
時間がないので、そのまま小惑星帯まで進出しての慣熟演習もそこそこ、あとは最新の火器管制システムを頼る事にして［ドラグーン］でそのまま地球に戻り、出撃準備を完了した。
この重戦闘宇宙艇は全長58.27m、全幅34.66m。鋭く突き出た機首最前部に位置する発令所の操縦席に、今回艇長を兼ねるケイン、その背後の亀の甲羅を思わすドーム部分のプロトン加速粒子砲28門にそれぞれ27人がつき、射撃指揮官を兼ねる私が残りの１門を受け持ちながら中央の火器管制席から射撃を指揮する。
そんなレイアウトだから、いったん乗り込んだら最前部に居るケインとはインタコムで連絡するしかない。
出撃命令を受領して、いよいよ［キリング・ムーン］のドッキング区画から艇内へ乗り込んでから、私はケインと話し合う事がひとつ残っていたのに気がついた。
サシで早く相談しておけばよかったと思ったがもう遅い。
やむなく私はインタコムのスイッチを入れた。
「射撃指揮官から操縦士！」
〝こちら操縦士〟とケイン。
「おい、操縦士、プロトン・ビームの設定はどうする？」
私は彼の意見を求めた。プロトン加速粒子砲の射撃モードにはいくつかのオプションがあり、ビームの命中域の広さと破壊力の大きさのどちらを優先するか選択出来るのだ。
〝当然、破壊力優先で設定しようぜ〟
ケインは言も無げに答えて来た。
「しかし……なぁ」
破壊力優先は賛成だが、それだけビームを鋭く絞り込む事になり、厳しい命中精度を要求される事になる。そして今回の敵は、これまで対決した事のない侵略機械集団という想像を越えた連中なのだ。
「相手が相手だ。ある程度は破壊力を犠牲にしても命中域の幅を広げたい……」
すると案の定、小憎らしい笑みを浮かべる彼の気配が伝わって来た。
〝怖くなったのかね、おッさん？〟
糞……！
射手たちのクスクス笑い……。
だからこんなやり取りをインタコムではあンまりやりたくなかったのだ。射手にとっても他人ごとではないのに……。
癪に障るから、やむなく破壊力優先モードを選択する事にした。それだけ照準に神経を集中するしかない。

隠密作戦なので見送りもなく、我々が乗り込んだ戦闘宇宙艇［ドラグーン］は、演習にでも出掛ける風にそのまま［キリング・ムーン］のドッキング区画を離れ、基地の端にあるワープ・ブーストカタパルト施設の方へと移動を開始した。
太陽幅射を押さえる為、白を基調にした色とりどりの塗装が施された恐ろしく入り組んだ巨大な基地構造物の間を縫うように、［ドラグーン］は４本の支持脚を降ろしたまま移動していった。
そしてそのまま、カタパルトに進入して最終点検が完了すると、やがて正面のシャッターが開き、その奥にワープ・トンネルが現れた。
それと同時に
〝ワープ進入60秒前！〟
ワープ管制所が秒読みを開始した。
そして、
〝５．４．３．２．１．０！〟
弾かれるような勢いで重戦闘宇宙艇［ドラグーン］はワープ・トンネル内部を突進し始めた。
〝操縦士から射撃指揮官〟
眼の眩むような加速の最中だというのに、突然、ケインのひどく呑気な声が呼んで来た。
「操縦士どうぞ」
やむなく応答する。
〝いいか、おッさん〟
また〝おッさん〟なんぞと……。
射手たちの苦笑する気配。そんな事にお構いなしにケインは言った。
〝ビームの照準は第１象限（右上）に向けてスタンバイしな！〟
「？」
私の気配を感じたらしくケインはすぐに続けた。
〝いいか、このワープ回路の先はイプシロン星域の外周だ。例の惑星の真上だ。小惑星帯に仕掛けられた機雷原のど真ん中に出る。［デスボール（宇宙機雷）］は１象限から３象限方向（照準面上半分の右から左へ）に来るからプロトン砲でひたすら潰すんだ！
いいな、おッさん、狙いを外すんじゃないぜ！〟
ケインは面白そうに続けた。
〝まぁ、演習じゃ腕が鈍ってる気配もなかったが……〟
糞！　生意気な小僧め……余計な事を！　私は心の中で毒づいた。
しかし、何と言ってもケインは単身でこの星域の強行偵察をやっているのだから、奴の言い分を無視は出来ない。
恐ろしい勢いで後ろに飛び過ぎるカタパルト・トンネルの壁が上下２枚の板状の光に変化したかと思った次の瞬間、我々はイプシロン星域の降るような星空の只中にいた。
小惑星塊が２つばかり艇首すれすれを一気に飛び過ぎた。
〝来るぞ！〟
ケインが叫ぶのとほとんど同時、艇首方向に浮かぶ大小の小惑星塊に混じって数十個の宇宙機雷［デスボール］が現れた。
奴の言った通りだ。
「全周舷砲戦に備え！」
ケインがグーっと右に艇首を振ったので、機雷原はたちまち艇首方向側面に展開する形となった。
「撃て！」
私自身もトリガーを絞った。
28門のプロトン加速粒子砲が一斉に火を吹いた。なにしろこれまで乗っていた［ホーク］と違って火力の残量を心配する必要がない。融合炉から供給される火器のエネルギーは無尽蔵に近いのだ。撃って撃って撃ちまくれる。
考えて見るとこれは実に気が楽で、今になって［ドラグーン］最大の強みはそれなのに気がついた。とにかく撃ちまくり、迎撃して来るミサイルや攻撃艇を出来るだけ沢山片付けて被弾を最小限に押さえ、機体を護るシールド放射のレベル低下を食い止めればよいのだ。
宇宙機雷［デスボール］は１個が16m角ほどの大きさで、プロトン・ビームなら１発で爆発してしまう。ビームを連射状態で撃ちまくるとたちまち機雷の半分程が火の玉になって四散した。
私の腕も鈍っていないと思った。27人の射手も撃ちまくる。
〝12時上（正面上方向）から［フェーカー］、突入して来る！〟
敵の戦闘宇宙艇［フェーカー］が５機現れたと思う間もなく、スコープ全面が夥しい数の［フェーカー］で一杯になった。
UGSFの［ホーク］とほぼ同じサイズの戦闘宇宙艇、前方に角が２本突き出た奇怪な形状だが耐被弾性はあまり高くない。横殴りにビームを振ると片端から爆発してしまう。
〝おッさん！　お見事！〟
猛烈な騒音の中にケインの声がした。
それからはもう、滅ッ茶苦茶だった。
高速で飛び交う無数の［フェーカー］を片端から撃ち取るだけ…。27門のプロトン加速粒子砲の射手の技量もなかなかである。私が指揮する必要もないほど着実に撃ちまくっている。
艇首前方を、かなり大きな小惑星塊が重なるように通過した。
〝おッさん！〟ケインの声が飛び込んで来た。
〝いいか、あの小惑星塊を見逃すな！　あれは小惑星要塞だ！〟
「了解！」
〝艇首をそっちへ振るから外すな！〟
流れるように大きく移動する照準スコープが正面に小惑星塊をぴた

りと捉えた。
　なるほど……。
　その小惑星塊の中央に、コアブロックらしいものが見えてきた。
　目の前を通過した［フェーカー］の編隊を思わず一気に掃討した。小気味がよい。
〝［フェーカー］なんか追っ掛けねぇで、小惑星要塞に火力を集中するんだ！〟
　たちまちケインが噛ませて来た。
〝狙え！　早く狙え！　あのコアブロックにビームを連射しろ！
　ビームを集中するんだ！〟
　ケインに煽られ、私はその小惑星要塞に火線を集中させた。
　なにしろ［フェーカー］の密集編隊が次から次へ目の前を通過するので思わずそちらへビームを向けたくなる……。
〝要塞から眼を離すなったら！〟
　こっちの心の動きを読んだみたいにケインが噛ませて来た。
〝火線を小惑星から外すなと言っているのが聞こえねぇのか！〟
　パッ！　パッ！
　小惑星塊のあちこちに炸裂するビームの赤い火花が、あッという間に小惑星塊をすっぽり包み込むほど膨らんだかと思うと、たちまち巨大な火の玉と化して四散した。
〝やったぜ！〟
　よし！　小惑星要塞をひとつ壊滅だ！
〝来た！　敵の戦艦だ！〟
　射手の腕前を褒める余裕もなしにケインが叫ぶ。
　とたんに猛烈な迎撃ビームが襲いかかって来た。
　襲いかかって来る猛烈な敵の火線に、たちまち艇体を保護しているシールド放射のレベルが低下していく。
　糞！
〝おッさん！　迎撃艇はいいから戦艦の砲台を狙え！〟
　それと同時にケインは機体を捻り、いったん11時から５時（左上から右下）へ向かって突入して来た巨大な［ダックボーン］をいなすように左舷側へ反転した。そして、ずらりと並ぶ砲台をこちらが撃ちやすいよう反航の形へ持って行き、スコープ中央にぴたりと決めた。さすがケイン、見事な操艇だ……。
〝撃て！　撃つんだ！　砲台を狙え〟狂ったようにケインが喚く。
　パっ！　パっ！　パっ！　パっ！
　擦れ違う戦艦の艦体上部に並ぶ砲台が立て続けに爆発した。その背後からウンカのように襲いかかる［フェーカー］の中を突き抜けて、［ドラグーン］は大きく転針し、再び戦艦と反航の形になった。
　胸のすくようなケインの操艇である。
〝いいか！　舷側の砲座だ！　外すな！〟
　縦横に飛び交う［フェーカー］や［タルケン］、［フラッター］の放つミサイルの只中を３時から９時方向へ戦艦と反航する形になった。
　舷側にずらりと並ぶ大きな砲口がめまぐるしく通過する。
〝撃て！　撃て！　外すな！〟
　ケインの絶叫……。
　同じ反航でも今度はずっと近いので相対速度が大きく、１、２門を撃ち洩らした。
〝馬鹿！　下手くそ！　老いぼれたか！〟
　ケインの絶叫にやり返す余裕もなく、さらに［フェーカー］の大群と撃ち合いながら、［ドラグーン］は戦艦をやり過ごし艦尾で引き起こし、そのまま艦橋をかすめた。
　目の前すれすれ、体当たり寸前に迫った［フェーカー］へビームを撃ち込み、機体をバラバラに四散させる間もなく、急降下するこちらの眼下に巨大な母艦［ドルドヴァ］が現れた。
　その周りには［フェーカー］や［フラッター］などがうようよ遊弋していて猛烈に撃って来る。
　気がつくとシールド・レベルは85%。
　戦艦が壊滅したというオペレータの声を聞く間もなく猛烈な火線が襲いかかって来た。
　そのまま艦首すれすれに接近していく［ドラグーン］は、大きく反転して軸線に沿い、一気に航過してから再び反転した。
〝離床甲板に突入するぞ！　動力炉を狙うんだ！〟
　ケインらしい捨て身の戦術だ。
　彼が叫ぶうちに［ドラグーン］は離床甲板へ一気に突入した。
　追いすがって来る［フェーカー］を立て続けに数機片付ける。艇首正面に、離床甲板の壁が見る見る迫って来た。
　迎撃の［フェーカー］も必死である。
〝動力炉を狙え！　動力炉だ！　正面を狙うんだ！〟
　正面を狙えだと……？
　見る見る迫って来る待機甲板の突き当たり、黒い壁に何か現れた。何かが回転している。
〝あれを狙え！　あれが動力炉だ！〟
　眩いビームがその部分へ一斉に襲いかかった。
　目指す動力炉は見る見る大きくなって来た。
　15mもありそうな巨大な円盤の基部から炉心制御棒らしきネイルが４本聳え立ち、一緒に回転している。
　見ているうちにビームをもろに浴びたネイルが１本、続いてまた１本とケシ飛ぶうちに動力炉はぐんぐん迫ってくる。ケインが右へ回り込みながら叫んだ。
〝撃て！　撃つんだ！　ネイルを１本残らず破壊するんだ！〟
　また１本が爆発を起こして吹き飛んだ。
〝撃て！　撃つんだ！　おッさん！　火線を絞れと言っているのが聞こえねぇのか！〟ケインが喚き続ける。
〝１本残らず破壊しなけりゃ駄目だ！　１本も残すな！〟
　ついにスコープ面一杯に迫った動力炉をめがけてビームが集中する。
　駄目だ。
　集中するビームは最後の１本の基部で火花を散らしているのだが、回転によって相対角度が変化するからどうしても爆発までいかない。
　破壊力優先で命中精度が鋭すぎるのだ。ケインもなんとか［ドラグーン］の砲座を有利な射角へ持ち込もうとするのだが……。
〝１本残らず破壊しなけりゃ駄目だ！　１本も残すな！　ビームを集中させろ！〟
　だから言ったじゃないか。この小僧奴が！　命中精度の幅を少し余計にとっておきさえすれば……。
　一瞬そんな事が脳裏を走った時、回転する動力炉に突き出た最後のネイルが吹き飛び、円盤自体が灼熱の炎に包まれ、たちまち辺りは火の海になった。
〝脱出する！〟
　ケインは乱暴に艇首を振って甲板区画から脱出を開始した。
　そして背後を振り返った時、そこには地獄絵が展開していた……。
　暗黒の星空を背にして、紅蓮の業火に包まれたままノロノロと最後の航進を続けていた巨大な母艦が、見ているうちに崩壊を始め、その凄惨な修羅場から退避する大小様々な宇宙艇の阿鼻叫喚も聞こえて来る思い……。
〝物凄ェ……！〟
　ケインの息を呑む気配が伝わって来た。
〝さすがの俺もこんな景色は見た事がねぇ……なぁ、おッさん〟
「おぉ……。イシュカン星系決戦もここまでじゃなかった……」
　恐ろしい勢いで飛び交う［フェーカー］を片端から撃墜しながら私は言った。
　ふと気が付くと、我々は、想像を越える規模の衛星軌道防御陣を突破し壊滅させていたことになる……。



〝惑星地表へ降下するぞ！〞
「了解！」
　敵の混乱に乗じ、ケインはそのまま［ドラグーン］を一気に惑星表面に向けて降下させ始めた。
　いよいよ、目指す惑星に突入だ。
　ぐーっと［ドラグーン］の艇首が惑星地表へ転針した途端、物凄い空力発熱が起きて、あッという間に周囲は真ッ赤な炎に包まれた。
　私は言った。
「射撃指揮官から操縦士へ」
〝こちら操縦士！〞
「おい、シールド・レベルはもう72%だぞ！　どうする？」
〝！〞ケインの息を呑む気配……。
〝おッさん！〞
　不気味な真紅の中でケインがちょっと改まった声を出した。
「何だ？」
〝射撃モードを変えよう！〞
　馬鹿奴が。私は心の中で毒づいた。
　今頃になって……。
　しかし、シールド・レベルの低下が無視できない所まで来ているのは事実なのだ。
〝破壊力は28門の火力を効率的に集中して補う。照準の幅を少し甘くして命中域を拡げよう〞
　だから言わんこッちゃない……。
　ケインの声は珍しく真剣である。
〝これから始まる地上砲台の迎撃は、とてもじゃないが、ギルガメ砲台の時なんかとは比較にならねぇと思う……〞
　なるほど……。
　そこで言った。
「お兄ィさンとしちゃ、弱気におなンなさッたもんだねェ……」
　ケルマデック基地のPXにいたおキン婆ぁの口真似でやり返した。
「怖くおなンなさったのかぇ？」
〝ケッ！〞
　しかし、そんなケインのひと声に、いま迄になかった安堵の気配を感じたのは、言う迄もなく古い付き合いの実りだ。
「各射手、射撃モード転換に待機！」
　モード切り替えの手順を進めるうちに、［ドラグーン］は大気圏に突入した。減速が利いて空力発熱はたちまち収まった。外は灰色。
　よほど湿度の高い惑星らしく、［ドラグーン］は密雲の中をぐんぐん高度を下げていった。
「この下は峡谷だな」
　レーダーディスプレイに眼をやりながら言った。〝峡谷を抜けた先が［キャノンシード］への入口だ〞
　さっ！と雲の下に出ると、褐色の大地が広がっていて、そそり立つ崖の間を縫って狭い谷が続いている。
〝来た！　6時から（艇尾方向）［ブルー・フライ］！〞
　ケインが言い終わる前に、迎撃機の編隊が追い抜いていく。
　それに向かって背後からビームを浴びせるとたちまち墜落していく。
「意外とヤワだな」撃ちながら思わず呟いた。
〝ビームが甘いせいよ〞
　途端にケインが答えた。
〝モード変更で命中域が広がったからなんとかやってるが、このままじゃ済まねぇぞ……〞
　うねうねと続く険しい峡谷の谷底から、ケインは一気に艇首を引き起こして山頂をかすめその先の荒野に突入した。
　目まぐるしく遁走する装甲車からの爆雷が立て続けに炸裂する。
「糞……！」
　地上を縦横につッ走る装甲車の動きが目まぐるしくてなかなかビームが命中しない。シールドが見る見る60%を切っていく……。
〝おい！　頼むぞ、おッさん！〞
　堪りかねたケインが悲鳴を上げた。
〝もう一山越えた向こうには砲台がうようよ待ち構えているんだ。シールドを下げるな！〞
　下げたくて下げてるんじゃねぇ！と怒鳴りたかったが、あっという間に艇首を引き起こした先の荒野一面には、ケインの言う通り大小2つのタイプの［タワー・キャノン］がひしめいていた。
　突入していく［ドラグーン］目掛けて一斉に不気味なビームを撃ち上げて来る。こちらも負けじと撃ち返すがなかなか命中しない。
［フラッター］が襲いかかって来る。そこに［ブルー・フライ］の編隊が嵐のように急降下して来たが半分は木ッ端微塵になった。
　続いて［タワー・キャノン］が立て続けに数基吹き飛んだ。
　しかし、シールドは45%！
　そこへ
〝おい！　おッさん！〞
　ケインの声が恐怖に震えている。
「どうした？」
〝［バイオレット・ビー］だ！［バイオレット・ビー］を繰り出して来た！〞
「何？」
〝用心しろ！　手強い相手だぞ！〞
　スコープの12時真上から見事な編隊を組んで一気に突入して来る異様に鋭い機体。まさに真紅の熊ン蜂みたいな攻撃機の敏捷さ！
　こちらのビームが満足に追尾出来ず、数機を撃墜しただけで［バイオレット・ビー］の編隊が正面から一航過しただけでシールド・レベルはもう40%を切りかけている。
　照準しやすいようにとケインが艇を巧みにもっていくので、［タワー・キャノン］はかなり破壊しつつあるが、真紅の化け物の敏捷さにビームが追尾して撃墜するのは至難の業である。
［ドラグーン］が［バイオレット・ビー］の編隊を追尾する形で［タワー・キャノン］群を通過したとき、シールドは35%……。
　そして……。
〝あれだ！　あれが［キャノンシード］だ！〞
　ケインの絶叫とともに艇の正面、褐色の大地に現れたのは……。
　とりどりの鮮烈な色彩に彩られ、精緻な輝きを放つ生きている宝石の樹。惑星ひとつのエネルギーをそっくりまとめて構築されたその恐るべきビーム砲の凄まじい姿をどう形容すればいいのか……。
　中央の盛り上がりが砲口である。
「綺麗じゃないか、なぁ！」
　私は思わずそう呟いていた。
〝ウーム、美しい……〞
　ケインの声も震えている。
　それも一瞬の事だった。
　蠢く宝石の樹から一気に急上昇して来るのは雲霞のような［バイオレット・ビー］の大編隊である。息づく鮮烈な光点の塊［キャノンシード］を背にして迫って来る攻撃機の姿はドキリとするほど美しい。
「間違いない！」
　私は自分がそんな事を呟いているのに気がついた。
「これは他星人の仕業だ！　人間の創ったものではない。これは人間には創れない！」
〝な？〞ケインも素直に言った。
〝おッさんもそう思うだろう？〞
　そんなやり取りも終わらぬうちに急上昇して来た［バイオレット・ビー］の大編隊はたちまち射程内に進入して来た。
　あとは撃って撃って撃ちまくるだけ……。
　しかし、その素晴らしい運動性は明らかにUGSFの擁するどんな戦闘宇宙艇をも上回っているのは明らかである。
〝！〞
　艇首最前部の操縦席からケインの悲鳴とも喚きともつかぬ声がしたと同時に、紅の鋭い艇体がもろに迫ってスコープ面が一瞬白くなった。衝突ではない。体当たりだ。敵は体当たりをかけて来た！
　続いてもう1機、さらにもう1機！
　ハイ・チタンn＋で造られている［ドラグーン］の艇体はびくともしないが、そのたびにシールド・レベルが低下していく。
　1時方向に退避する［バイオレット・ビー］の大編隊を追尾するようにケインは高度を取り、そのまま［ドラグーン］を［キャノンシード］の真上に持っていった。
〝突入するぞ〞

［ドラグーン］は一気に垂直螺旋降下を開始した。
［バイオレット・ビー］が執拗に迎撃して来る……。
　こちらのビーム連射で立て続けに撃墜していくが、万華鏡のような光の渦巻くトンネルはどこまでも続く。
〝このまま［キャノンシード］のセンター・ポールまで届くのかな？〞
　艇首を捻り込みながらケインが叫ぶ。
　その時である。スコープの正面、つまり砲口の底面に何か見えて来た。何か扉のようなものがスライドし始めている。
　対爆シャッターだ！我々の突入を食い止めようとしている！
〝間に合わねぇ！〞
　叫びながらケインは艇首を引き起こした。
　側面にダクトが開いていると思った時、すでにケインはそのダクトに［ドラグーン］を突入させていた。
　まるで、ダクトの中を飛び交う真紅の燕みたいに［バイオレット・ビー］が執拗に迎撃して来る。ビームを浴びせれば簡単に撃墜できるのだが何しろ運動性がいいし、もろに撃ってくる、一気に体当たりをかけて来る。とても十分には対応できない。
　閉じ始めた対爆シャッターが目の前に迫る。すかさずビームを浴びせ、たちまち破壊した間隙を衝いて突入したと思う間もなく、またもや次のシャッター、続いてもう一つ、さらにもう一つ……。
［バイオレット・ビー］の執拗な攻撃は続き、シールドはもう25%。
〝出た！〞
　ケインの叫びとともに［ドラグーン］はダクトを抜けて恐ろしく広大な球形ドームの中に飛び出した。
　その中央に上から伸びている400mもある巨大な柱……。
「あれがセンター・ポールだな！」
　間違いない。
　その周囲を［バイオレット・ビー］が狂ったように旋回しながら護衛しているのは、この柱こそ地球を狙うビーム砲［キャノンシード］の心臓部の核心である事を物語っている。
　こちらの侵入に気がついた［バイオレット・ビー］は一斉に襲って来た。体当たりなのかビームの命中なのかも判別できないほどの凄まじい反撃である。シールドは低下する一方……。
　ケインは［ドラグーン］をその［センター・ポール］目掛けて突進させていった。
　やがて巨大な柱の間にスリットがあって、そこで何かが回っているのが見えて来た。
「小僧！　あれか？　あれが［スパーク・ビット］だな？」
〝あれだ！　あれを潰せ！〞
　ビーッ！　ビーッ！　ビーッ！　ビーッ！
　突然、艇内に警報ブザーが鳴り始めた。
　ついにシールド・レベルが20%を切ったのだ。［バイオレット・ビー］の強烈な攻撃は我々に致命的な打撃を食わせかけている。
「あれだな！」
　スリットの間で回っている４個の球状の物体。あれが地球をそっくり壊滅させる事も出来るという［キャノンシード］の核……。
〝急げ！　時間がないぞ！　あの球にビームを集中するんだ！　ビームで追尾しろ！〞
　そのブルーの球体は、ちょうど柱の断面に出来た空間の内部をぐるぐる回っているだけである。そこにビームを正確に浴びせるのは簡単なように見えて実は難しい。それに耐被弾率が高いので、ビームを執拗に当て続けなければ球はぴくともしないのだ。
　ビーッ！　ビーッ！　ビーッ！　ビーッ！
　警報音が執拗に鳴り続ける。
　こちらから見れば球体は左から右、右から左へと周期的な往復運動をしているだけなのだが、これがどうにも上手くいかない。
〝急げ！　時間がないぞ！〞ケインが叫ぶ。
〝球にビームを集中するんだ！　ビームの追尾を続けろ！〞
　ビーッ！　ビーッ！　ビーッ！　ビーッ！
　突然、ビームを浴び続けるブルーの球体のひとつが赤紫に変化した。
〝行け！　あと一息だ！〞
　赤紫の球体がビームに耐え切れぬように真紅へと変化し、苦悶するようにひと揺れしてパッ！と爆発した。
〝やった！　急げ！　あと３個あるぞ！〞
　続いてもう１発が炎に包まれた。
　続いてもう１発。
〝時間がない！〞
　ビームが最後の球体を追うが、突然その球体の動きが早まった。
　ビーッ！　ビーッ！　ビーッ！　ビーッ！
〝もう時間がない！〞
　シールド・レベルはもう０に近い。
　駄目か？
　はるばるここまで突入して来て……。
　球体が赤紫に変わった！
〝行け！　そこだ！〞
　執拗に追いすがるビームを外すように球体が加速した。
　しかし……。
　球体は赤に変化した。
　そして最後の球体が爆発した途端、惑星全体が揺れるような衝撃が起こった。
〝脱出だ！〞
「急げ！　あとは任すぞ、小僧！」
〝おッさん！〞
　一気に［ドラグーン］を加速して脱出に向かうケインの声が、もう陽気さを取り戻している。
〝面白かったな！
　どうやら俺達は地球を救ってやったらしいぜ！〞
　操縦席にいるケインの子供みたいな笑顔が見えるような気がした。
「それよりな」
　私はケインの声に答えた。
「射手たちの腕は見事だ。任せて大丈夫だ。だから、今度この星域に乗り込んでUIMSの息の根を止める時にはな、［ドラグーン］２隻の密集編隊で行こうぜ。
　もう１隻は俺が飛ばす」
　ケインのニヤリとする気配が伝わってきた。
「それからな……」私はまくし立てていた。
「このままワープして地球に戻ったらな、すぐフォボスの艦政技術本部へ乗り込もうぜ。そして［ドラグーン］の火器管制モードを……」
〝おッさん……〞
　ケインの皮肉っぽい声が返って来た。
〝その前によ、
　おッさんの現役復帰の申請を出そうぜ……〞
　それもそうだな……と私は思った。
〝UGSFの偉いさン達はな、嬉しさ余ってきっと泣くぜ……〞
　ケインのニヤニヤ笑いの気配が伝わって来た。
「そうかも知れんな……」
　私はそう答えていた。

完

※この小説は『GALAXIAN^3 〝PROJECT DRAGOON〞』をベースとして描かれているオリジナルストーリーであり、設定などと若干の違いがあることをご了承ください。



CHAPTER 3

MECHANICAL & STAGES MATERIALS

［メカニック&舞台設定資料］

宇宙の深淵で繰り広げられた壮大な激闘。この戦いをさらに理解するための資料として、本章ではUGSFとUIMSが使用した兵器類の資料を掲載。また補足として、対UIMS戦の後に惑星エクシアに襲来した巨大生物の資料も掲載している。

- ●UGSF（銀河連邦宇宙軍）編
- ●UIMS&UIMS・δ（侵略機械集団）編
- ●ZOLGEAR（寄生型巨大生物）編



▲対UIMS戦におけるUGSF最後の切り札〈ドラグーン〉が敵最前線に突入した時、ガンナードームの後方部から撮られた写真。UIMS艦隊の十重二十重の防御ラインを実感できる1枚である



▲UIMS・δとの最終戦闘に投入された機動部隊が撮った1枚。最前線では激しい砲火が交わされたにも拘わらず、奇跡的にUGSF側の損害は皆無であった



◀惑星エクシアの首都に降り立った〈ゾルギア〉を一般市民が手持ちのカメラで捉えたスナップの1枚。この巨大生物に率いられた怪物群により都市は崩壊、多数の死傷者が出た

UGSF論

MECHANICAL & STAGES MATERIALS

23世紀初頭。人類は長年の悲願であったワープ（高次元跳躍航行）を実用化し、太陽系外にその版図を拡大した。それまでの宇宙開発は、ハイリスク＆ハイコストなコールドスリープ（冷凍冬眠）装置を搭載した船などで行われており、人類の宇宙開拓の足取りは微々たるものであった。そのため、大衆の情熱が宇宙に向けられることも少なかったのである。だが、ワープドライブシステムの開発により状況は一変。旧来船は急速に存在意義を失い、新型船の建造と宇宙開拓ラッシュがそれに続いた。だが、そんな潮流の中で突如発生したアクシデントがあった。ＵＩＭＳ(侵略機械集団)である。当時、連邦領域の治安維持を担っていたＵＧＳＦ（銀河連邦宇宙軍）は人類史上最強の軍隊であった。しかし、未知の存在であるＵＩＭＳに対しては全く無力であったのである。これを重く見たＵＧＳＦはＵＩＭＳとの接触後、Ｄ計画に連なる大規模軍備拡張計画を実施。これにより同軍の規模は著しく拡大、＜ドラグーン＞級の強力な武装を持つ艦艇の保有量は増大の一途を辿った。そして、その軍備増強は24世紀中期まで続いたのである……。

UGSFの兵器

～23世紀から24世紀中期まで～

COMMANDER



23世紀、ＵＩＭＳと初接触した頃のＵＧＳＦのコマンダーが使用していた一般的な戦闘服。20世紀末の戦闘機パイロットに近い服装だが気密性は高い。ヘルメットのバイザーは光学投影技術を応用したHMD（ヘッド・マウント・ディスプレイ）になっているようだ。



▲対UIMS用兵器の第１号〈ドラグーン〉



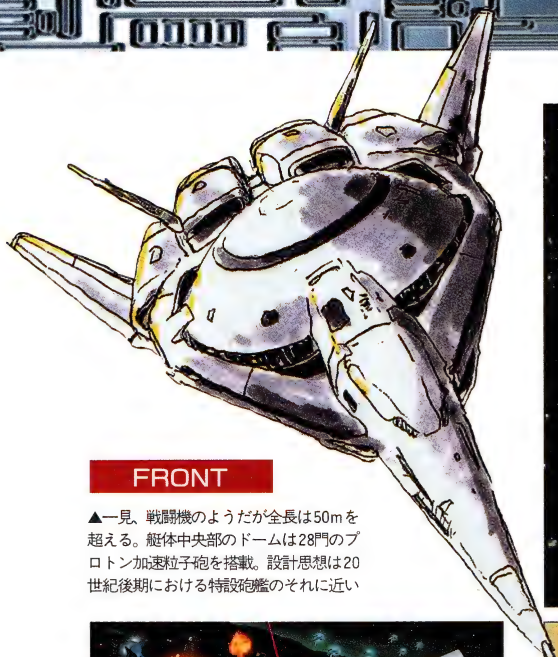
◀機械の侵略を前に、小競り合いを続けていた連邦（人類同士）が結束を固めたのは皮肉な運命であったと言えよう

OPERATOR

同時期にＵＧＳＦで使用されていた女性オペレータの制服。赤を基調とした形でまとめられている。宇宙軍が20世紀末の海軍の流れを色濃く受け継いでいることに留意して見ると、なるほどとうなずけるタイプの制服と言えよう。インカムなどは現行のものと比べてさほど変わっていない印象を受ける。

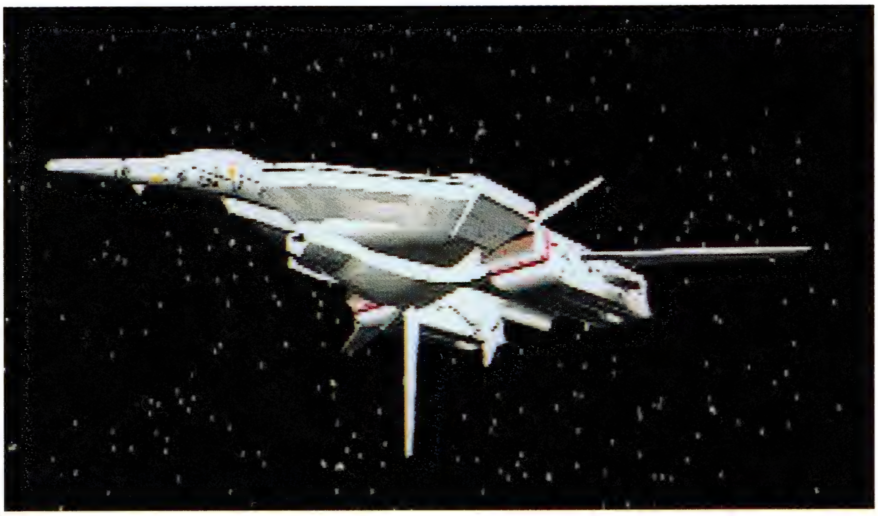


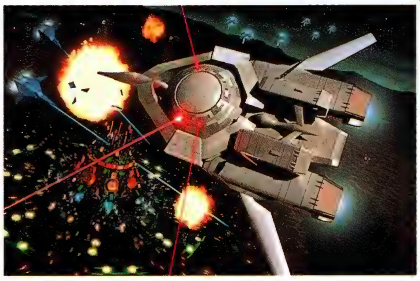




FRONT

▲一見、戦闘機のようだが全長は50mを超える。艇体中央部のドームは28門のプロトン加速粒子砲を搭載。設計思想は20世紀後期における特設砲艦のそれに近い







発令所

◀発令所内部はお世辞にも快適とは言いがたい。狭い中に艇長以下4人が各種機器類と共におしこめられており、機体構造上、ガンナードームとは隔離状態にあった

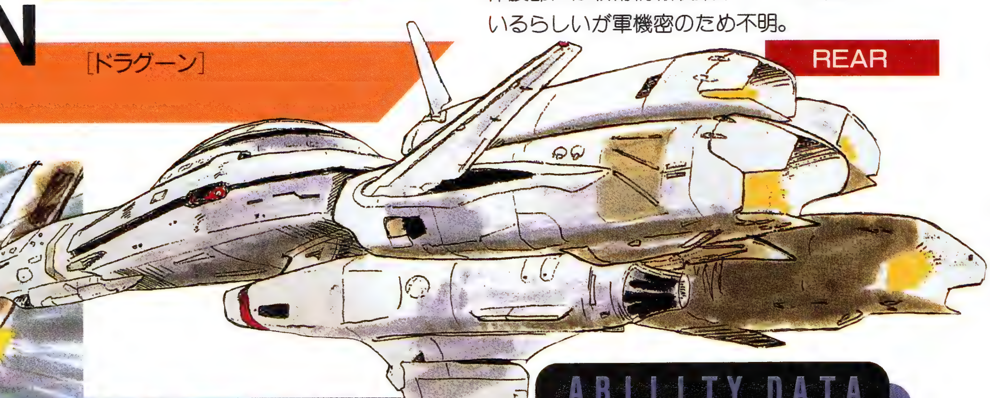
対UIMS用兵器開発計画により、急遽開発されたUGSF最新鋭の重戦闘艇。動力は4発のラムジェット式核融合エンジン。主翼は固定後退翼であり、垂直尾翼はない。ただし、大気圏内での飛行も可能である。全長55.27m、全幅34.66m。搭乗員数は艇長1名、操縦士1名、通信士1名、電子戦オペレータ1名、ガンナー28名となる。主武装は28門のプロトン加速粒子砲。これは機体中央部にある直径約30mのガンナードームに装備されており、360度全天周砲撃ができる。また機体腹部には戦術情報収集ポッドが搭載されているらしいが軍機密のため不明。

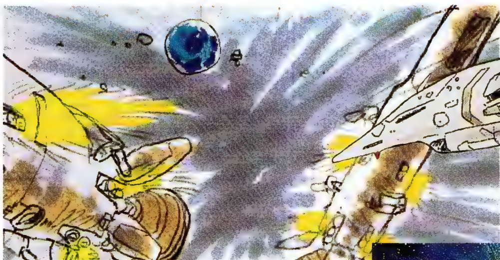
DRAGOON

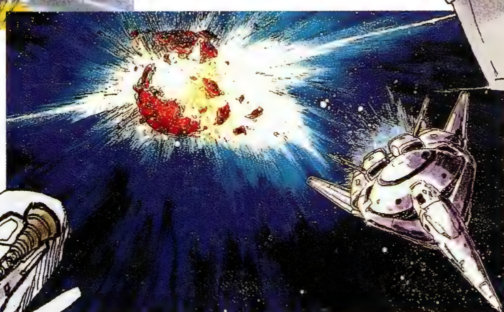
［ドラグーン］

～UGSF最強の重戦闘艇～

REAR



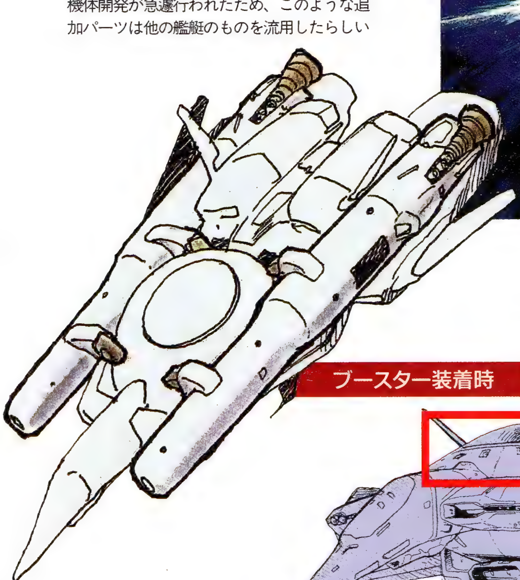




▲▼ロケットブースター装着時の珍しい写真。加速後ブースターは切り離される（写真上）。機体開発が急遽行われたため、このような追加パーツは他の艦艇のものを流用したらしい

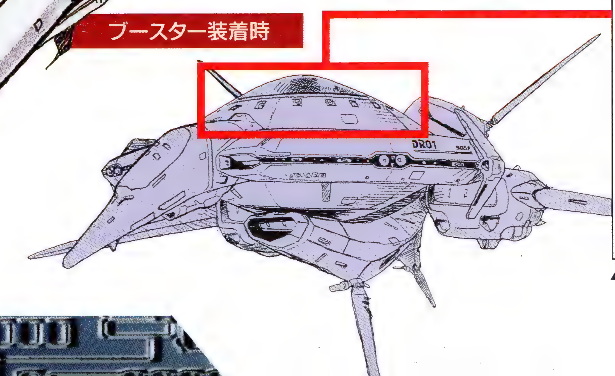
ABILITY DATA

形式：戦術用重戦闘艇／全長55.27m／全幅34.66m／静止質量：455t／動力：バサード・ラムジェット方式核融合エンジン（御部排気ノズルは2次元ベクタノズル）×4／武装：プロトン加速粒子破×28／開発ナンバー：SF－42

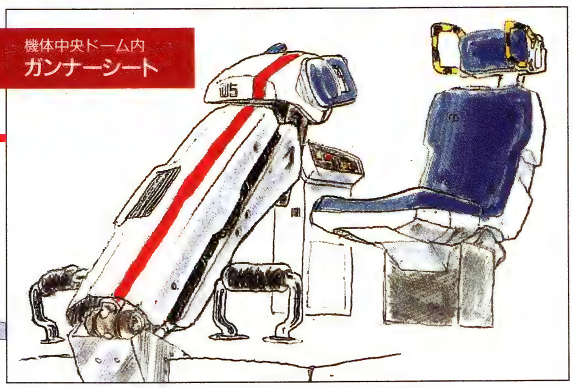


ブースター装着時

▼人類の兵器運用思想を紐いてみても、単独でこのような複数の砲を備えた戦闘艇はかつてなかった。それ故、設計段階での論議は大きかったと思われる



機体中央ドーム内
ガンナーシート



▲各ガンナーはこの席に座り、全天周スクリーンを見て砲撃を行った



ABILITY DATA

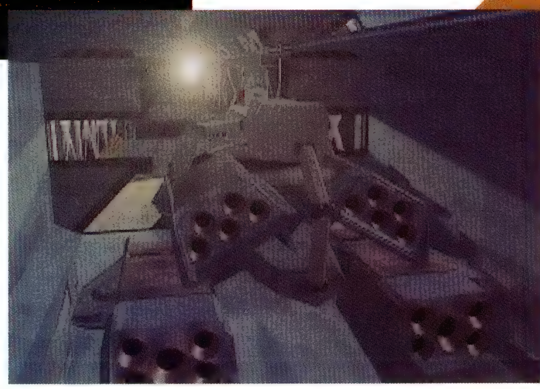
形式：戦術用重戦闘艇／全長：58m／全幅：35m／静止質量：410t／動力：改良型ラムジェット式核融合エンジン×4／武装：プロトン加速粒子砲×28門／最大巡航速度：不明／最大搭乗員数：32名

DRAGOON-R
"DELTA PLUS"

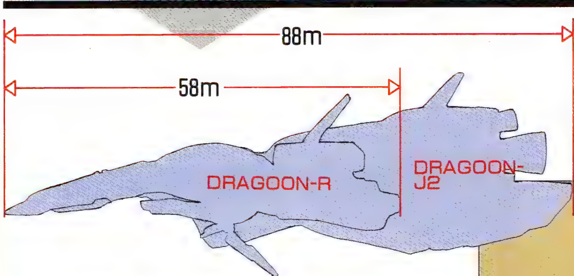
対UIMS・δ戦役で使用された宇宙戦闘艇。初代の〈ドラグーン〉を改修、強化したエボリューションモデル。機体寸法が若干大きくなったが、基本設計思想に大きな変更はないため、外観も変化していない。初代同様に単独でのワープ能力を有し、28門のプロトン加速粒子砲を搭載。最大搭乗員数や防御シールド機構搭載の有無も同じである。機体下部にランディングギア（降着装置）を有していることから、単独での大気圏離脱能力も有していると思われる。また、各種アビオニクス機器を有するが、連邦宇宙軍最高機密に属するため、正式な詳細は一般に対して明らかにされていない。マイナーチェンジされた改造機にもかかわらず高い性能を誇る。

▶強力な兵装を持ち、推力増加で高速巡航性は上昇。エネルギーシールドとの相乗効果により高い防御性能を得る結果となった

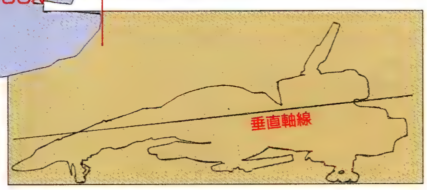




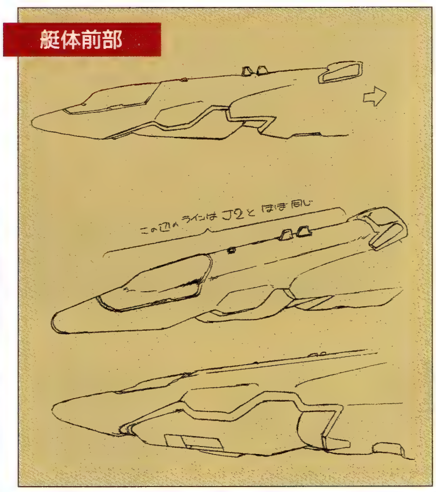
DRAGOON・J2との比較



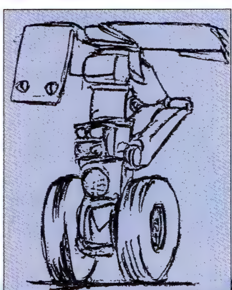
◀▼後に開発された〈J 2〉と比べると小さい印象を受けるが、実際には20世紀後期のF 15イーグルの約3倍以上の全長を持つ。大気圏離着陸時は滑走路を使用。その垂直軸線は下図のように前傾していた

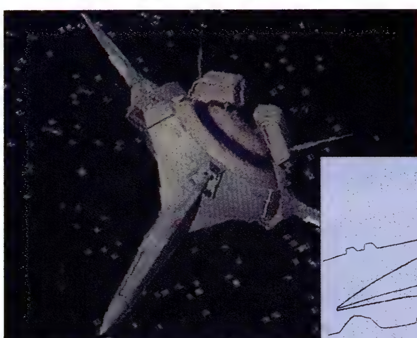


艇体前部

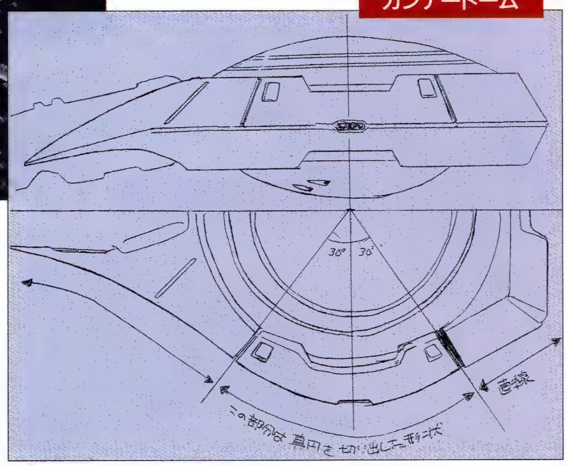


▲艇前方部分のシルエットラインは初代の〈ドラグーン〉よりも後の〈J 2〉のそれに酷似している。腹部には大気圏内着床用のランディングギアを持つが、普段は格納されており、これを見る者は少なかった

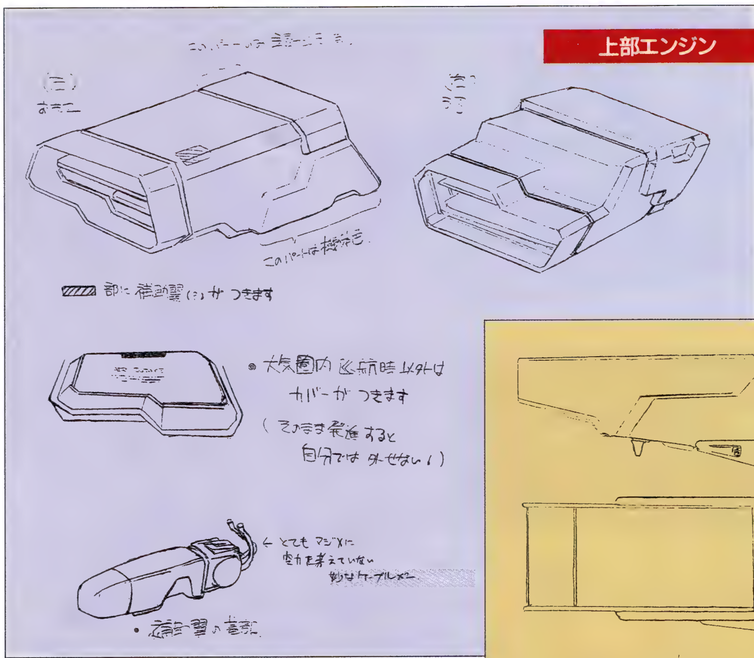




ガンナードーム

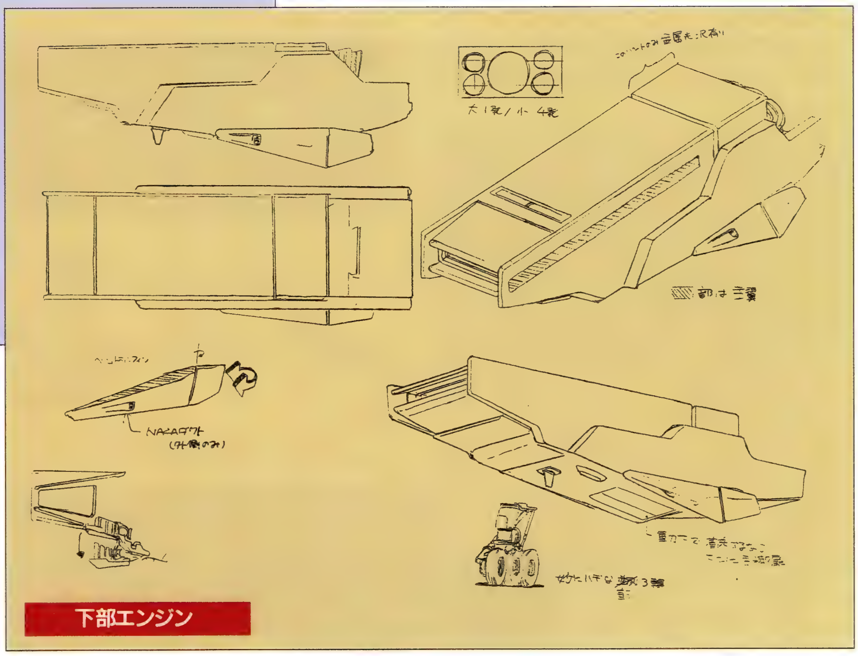


▶▲最大の特徴であるドーム。その形状から「タートル」と言う愛称が付けられることも。写真上は対UIMS・δ戦の直後に撮られた





◀上下4カ所に、大気圏巡航も可能な核融合エンジンを持ち、2次元ベクタノズルを採用。宇宙空間では速度計測不能のため、真空での最高巡航速度は不明

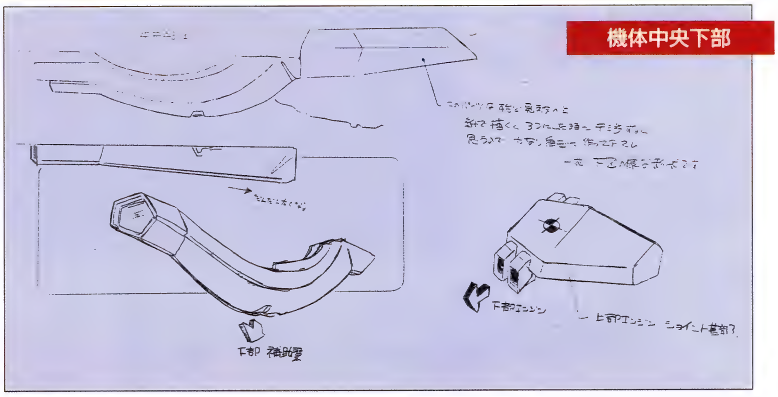


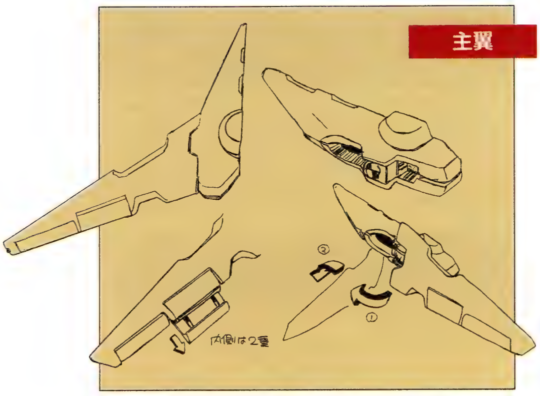
[ドラグーンR "デルタ・プラス"]

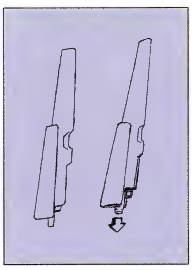
～DRAGOONの発展型～

この艇は初代〈ドラグーン〉と違い、機体構造材を軽量化したことにより、航空力学で言われる推力（デルタ）の大幅な増加（プラス）が図られた。これにより機体旋回性や防御機能も著しく強化されている。

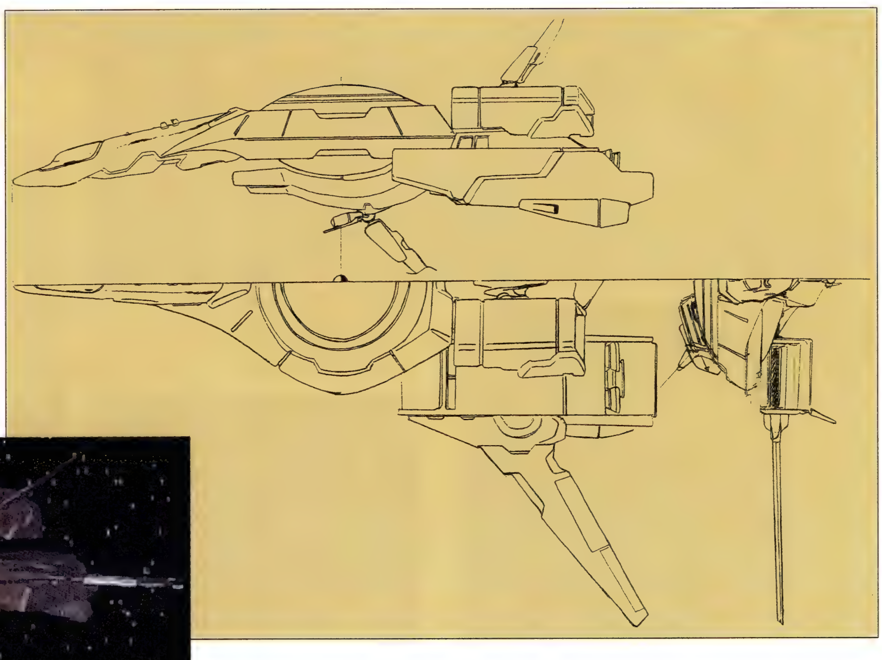
動力源は初代同様、大気圏内の飛行も可能なラムジェット式核融合エンジン×４発。主翼も初代と同じ固定後退翼だが、大気圏巡航時を考慮され、フラップが付けられている。エンジン性能は一般に公開されていないため、詳しいデータは不明である。







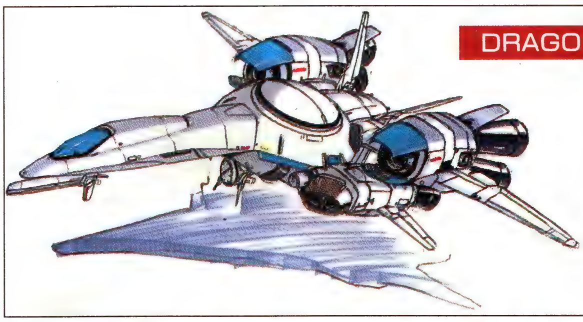
▲主翼は固定後退翼。基地格納時には機体側面に向けて折り畳まれる。ハードポイントらしきものが見られないことから、ミサイルなどの搭載は行えないと思われる。ちなみに左の図は補助翼である





初代〈ドラグーン〉を究極まで進化させた最新鋭モデル。24世紀中期に辺境の惑星エクシアで発生した巨大生物との戦闘に投入されたUGSF特殊戦闘部隊（SAT）専用機体である。機体寸法が初代〈ドラグーン〉の1.5倍あるが、これは機体後部エンジンの大型化によるもの。それ以外に大きな変更点は見られないため、機体設計の基本思想は大幅に変化していないものと思われる。

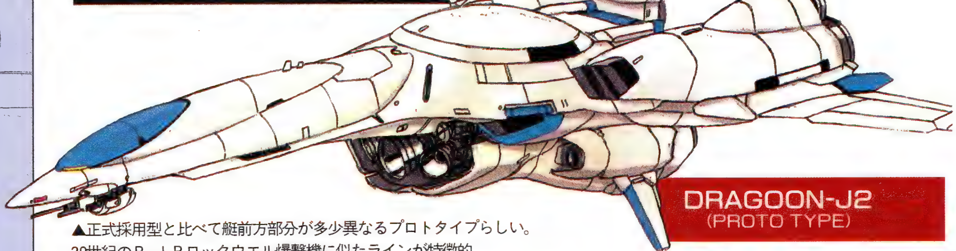
なお、UGSFのEFP（提案要求）時、〈J 1〉と呼ばれるプロトタイプがあったらしいが、こちらは何故か正式採用が見送られている。



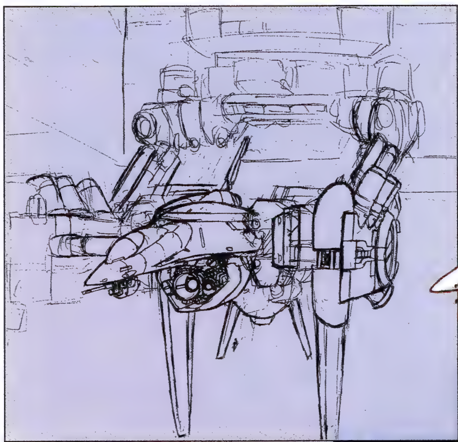
◀〈ドラグーンR〉をベースに改良が加えられ続けていた〈D〉シリーズの最新型構想により作られた機体。進化を繰り返してきたハイブリッド戦闘艇であったが、軍では正式採用が見送られている。後にこれをベースとして〈J 2〉が完成。22xx年に正式採用された後、UGSF特殊戦等に実戦配備されている



発展



▲正式採用型と比べて艇前方部分が多少異なるプロトタイプらしい。20世紀のB－I Bロックウエル爆撃機に似たラインが特徴的



▲特殊戦の母艦〈ダイダロス〉の格納庫らしき場所に係留されている〈J 2〉。これを見るとよく分かるが、母艦内での格納時は主翼を下方に折り畳む。係留用アームによって釣り下げられる形となるため、主翼が地面に設置して損傷することはない



▲22xx年の正式採用後に、UGSF特殊戦が受領した〈J 2〉。この機体は母艦〈ダイダロス〉に搭載され、その後、エクシアで発生した事件においてアレス小隊と共に実戦投入された。写真は、〈ゾルギア〉殲滅作戦終了後に母艦から撮られたものである

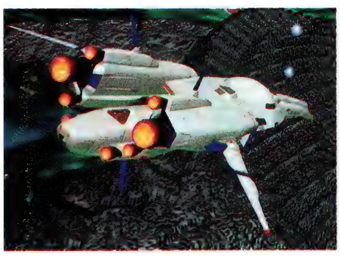
DRAGOON-J2

[ドラグーンJ2]

～特殊戦仕様の最新型～

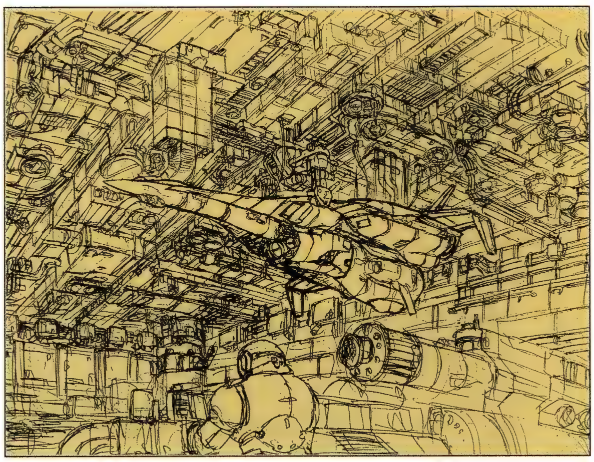


▲特殊戦の使用する攻撃型航宙母艦〈ダイダロス〉から発進する前の1コマ。この直後に〈ダイダロス〉は被弾。〈J 2〉はアフターバーナーを使用して急速にリフトオフした



ABILITY DATA

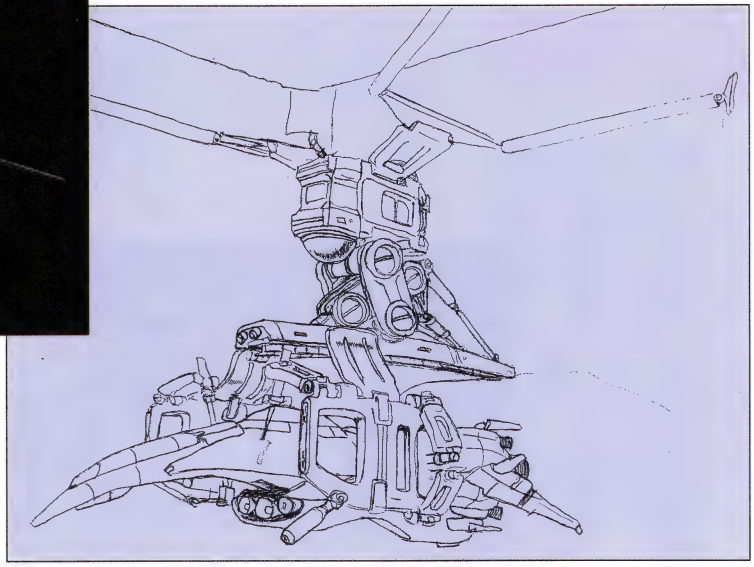
形式：戦術用重戦闘艇／全長：88m／全幅：72.5m／静止質量：728 t／動力：バサード・ラムスクープジェット式核融合エンジン×4／武装：プロトン加速粒子砲（この時代においては、プロトン・レーザーキャノンと呼ばれていたらしい）×28門／最大巡航速度：不明

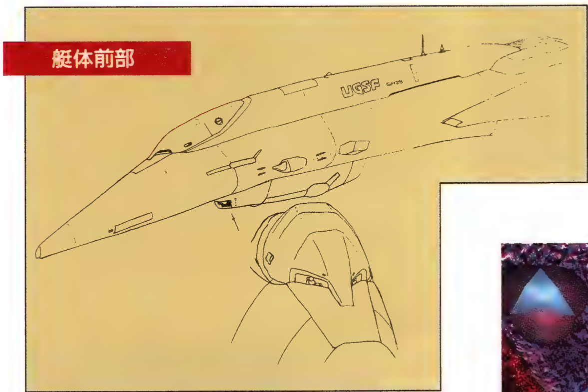


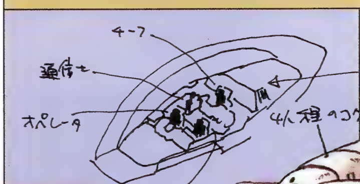
▲これも格納庫らしき場所でのショット。前方に写っている作業員の装備が宇宙ドック用気密装備であることから、どこかの艦内と思われる

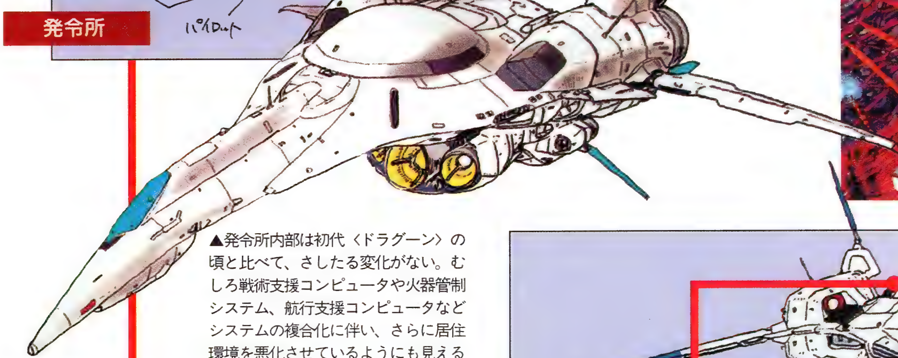


▼これも＜ダイダロス＞格納庫内での１コマ。これ以外に、複数の＜Ｊ２＞が同場所に格納されている写真もあることから、正式採用後にライセンス生産が図られたものと思われる。だが、機密情報の公開制限を行っているUGSFによりそれらの写真は一般に公開されていない

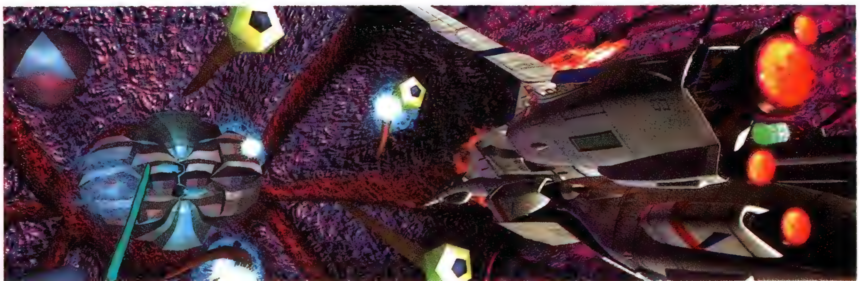


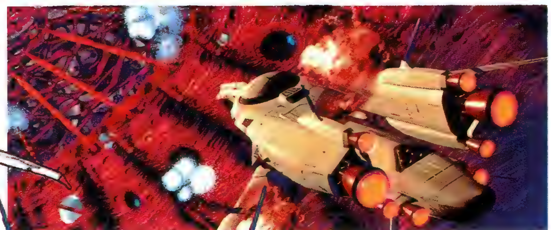


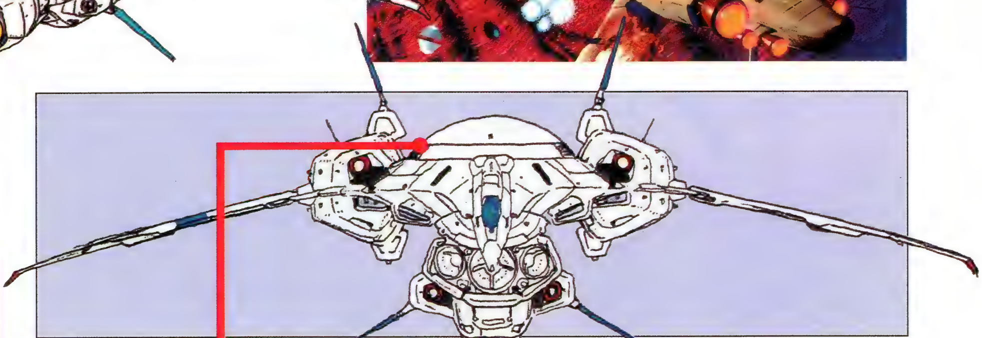




▲発令所内部は初代〈ドラグーン〉の頃と比べて、さしたる変化がない。むしろ戦術支援コンピュータや火器管制システム、航行支援コンピュータなどシステムの複合化に伴い、さらに居住環境を悪化させているようにも見える





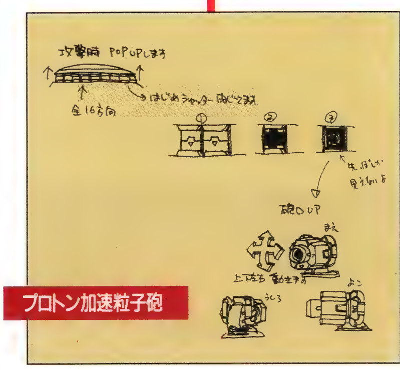


▲艇体前方から〈Ｊ２〉を見た場合、もっとも特異な点は巨大とも形容できるほどのエンジンだろう。宇宙空間での巡航速度上昇を図ったエンジンの大型化に伴い、主翼や補助翼も増積されている

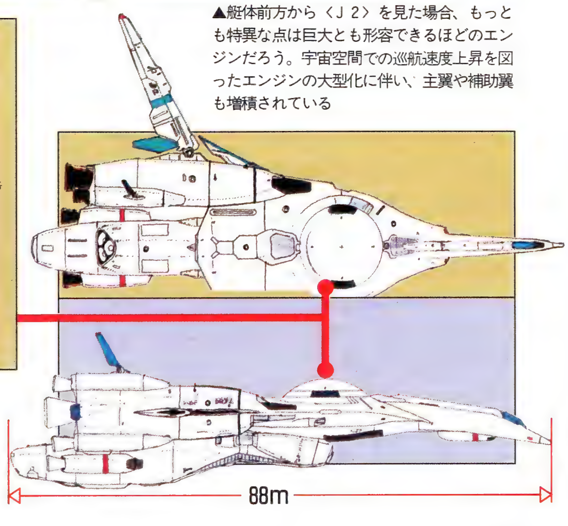


基本設計思想は初代からさほど変化していないようだとは言え、軍事技術の発達により、〈Ｊ２〉の装備は初代〈ドラグーン〉とくらべて随分進歩している。まずアビオニクスだが、機体前方腹部には収納型の前方センサー（戦術情報収集機器）が付いている。また、ＥＣＭ（対電子妨害装置）以外にもＥＣＣＭ（対電子妨害用防御装置）も装備しているものと思われる。

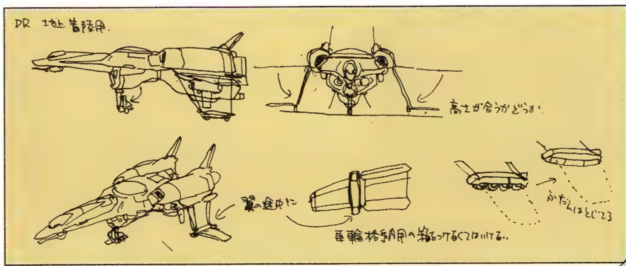
主兵装であるプロトン加速粒子砲は普段はガンナードームに格納されているが、使用時にはポップアップして砲撃できるように改良。これにより仰角は大幅に広がったと見られる。



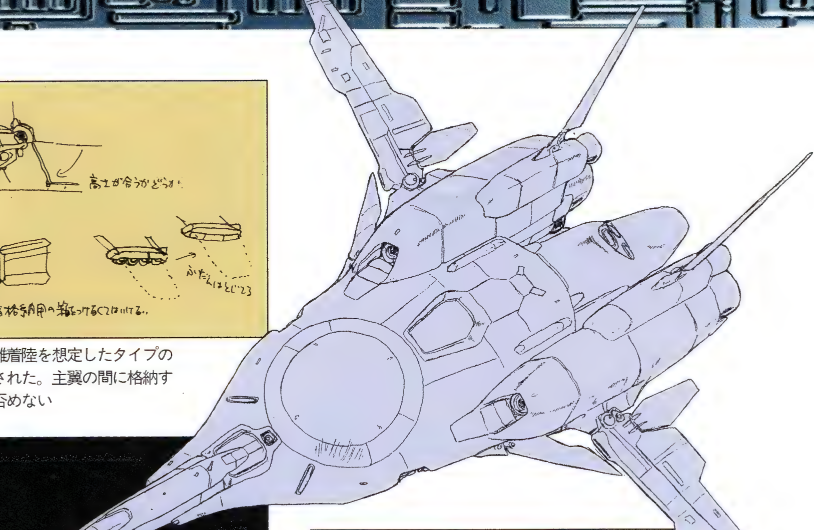
▲〈ドラグーン〉シリーズ最大の特徴である28門のプロトン加速粒子砲はこの艇においても健在。砲撃時にはガンナードーム自体がポップアップする構造に改良されており、仰角は広くなっている

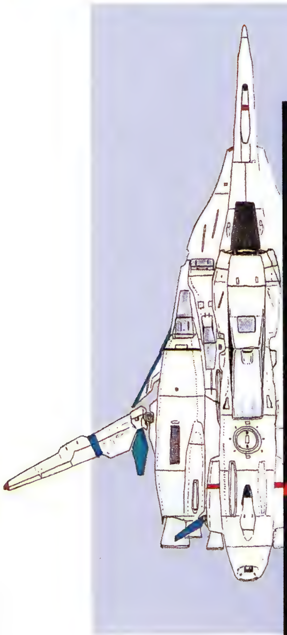




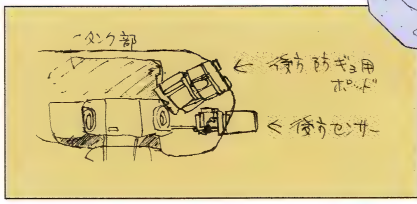


▲艇の大型化によって自重も増えたため、大気圏内離着陸を想定したタイプの〈J 2〉に付けられているランディングギアは大型化された。主翼の間に格納するようになっているため、ちょっと不格好な感じが否めない





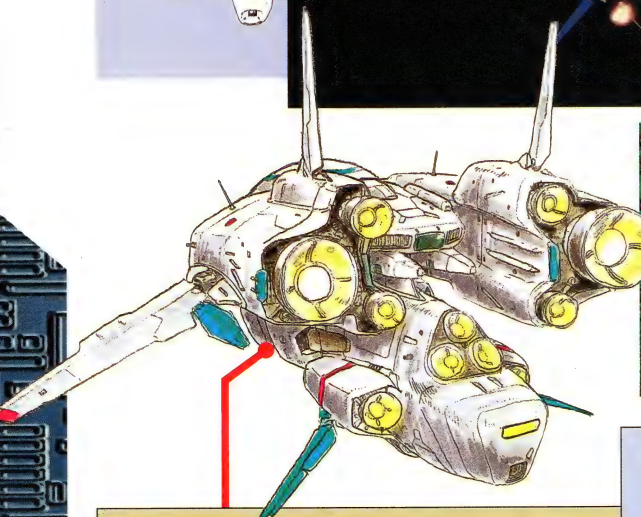




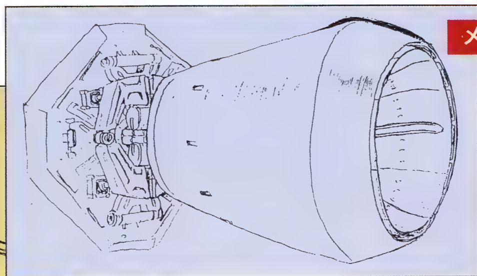
▲艇体後方の中央部には後方防御用ポッドの射出装置や後方センサを搭載。防御ポッドは艇前方のものと同型で、チャフ（レーダー波を反射させてミサイルの誘導を撹乱するためのアルミ箔）のようなものを散布して光学兵器を乱反射させる

REAR



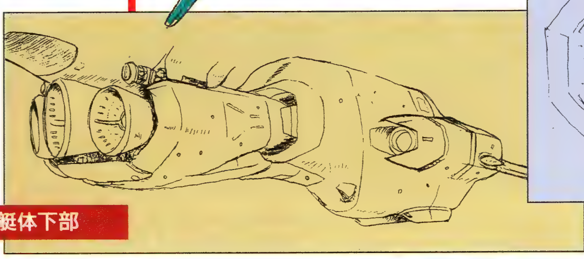






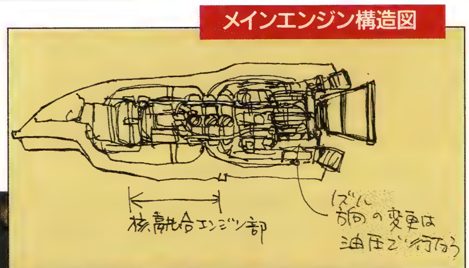
メインスラスターノズル

◀▲▼初代〈ドラグーン〉に使用されていたラムジェットエンジンの直系にあたる〈J 2〉のエンジン。核融合時の燃焼効率を上昇させており、大推力を生む。ノズルの方向制御には油圧シリンダーを採用。浮遊物質の吸入が思わしくない場合を考慮して、艇の後部タンクに推進剤を積んでいる。また、大型化により従来の急制動スラスターでは対処しきれないため、腹部に大型の逆噴射ユニットを持つ



艇体下部

メインエンジン構造図

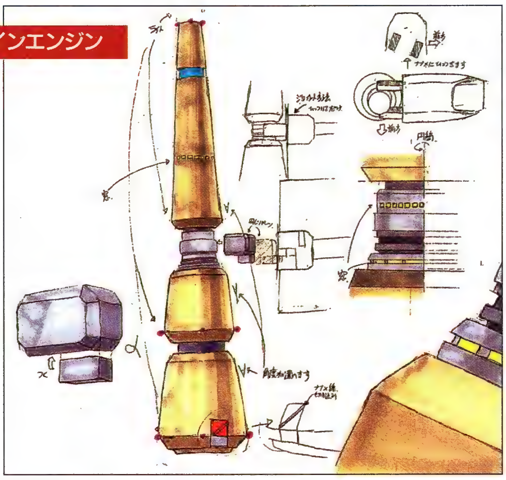


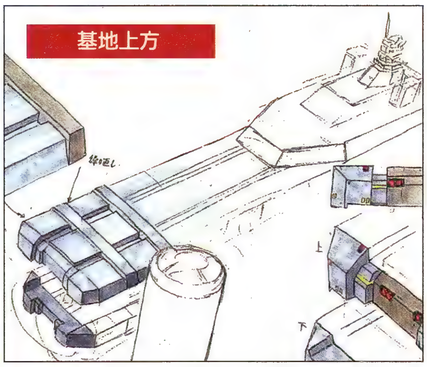
動力源であるバサード・ラムジェット式核融合エンジンは高機動／大推力を目的として大型のものに換装。これによりアフターバーナー使用時の巡航速度は少なくとも30%以上は高まったと見られる。また、初代〈ドラグーン〉と比べて大幅に異なる点が、機体腹部の逆噴射ノズルの存在である。これによって急激な戦闘機動が可能となり、88mという全長でありながら、小型戦闘機並みの小回りを実現させた。

ダメージコントロール機器も一層の充実が図られ、機体前方部分に光学兵器防御用の射出ポッドを装備。機体後部にも同様のものを新装備している。

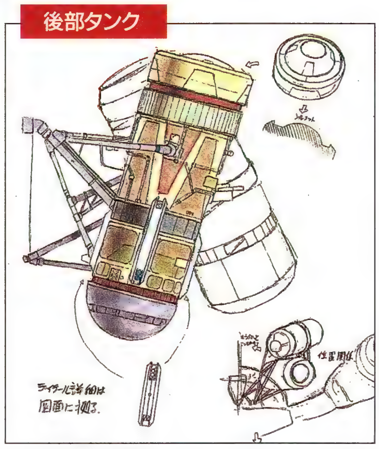
▼〈ドラグーン〉シリーズの飛行特性を良く表した写真。メインエンジンからの推力で飛行し、機体各所に取り付けられた補助スラスターでバランスを保ちつつ微速前進している

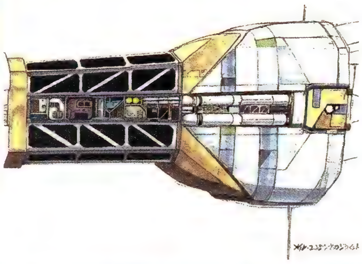




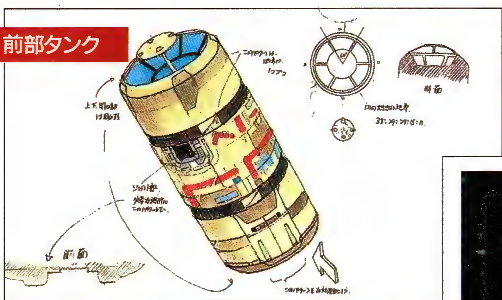


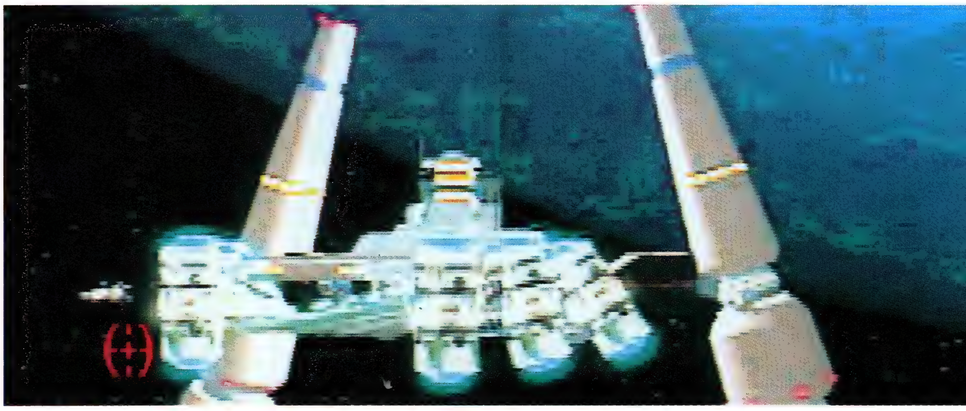
◀基地の3分の2ほどを占めるブーストカタパルトを上方から見た図。この中に射出カタパルトが格納されており、〈ドラグーン〉を最大戦速まで加速してワープに送り込む





▲後部タンク構造図。〈キリング・ムーン〉にはこのような推進剤格納用の大型タンクが6個あった。ここから考慮すると、艦体の補給拠点として用いられることもあった…？





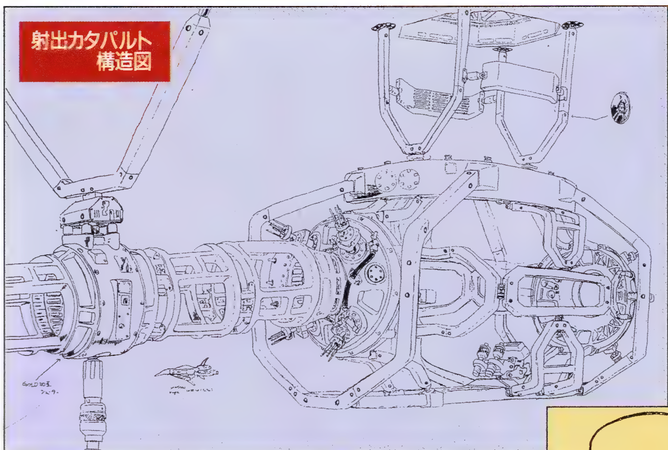
ABILITY DATA

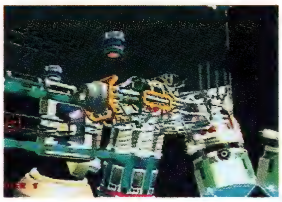
形式：移動型宇宙ドック／全長：3000m／全幅：1400m／重量：不明／動力／不明（推進剤使用による核融合エンジンと思われる）／補足：戦略級緊急展開用ワープ・ブーストカタパルトを備えた宇宙ドックである。普段はラグラジェポイントに静止している

▲地球圏の制宙権の確保維持を目的した宇宙艦隊用のドックとしても機能していた。太陽輻射を抑えるため、全体的に薄い色でカラーリングされている

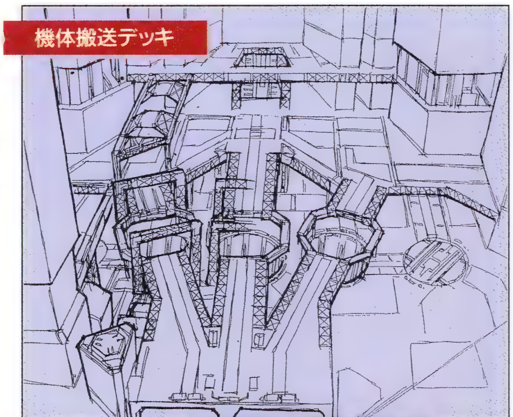
KILLING-MOON

～初代DRAGOON基地～
［キリング・ムーン］

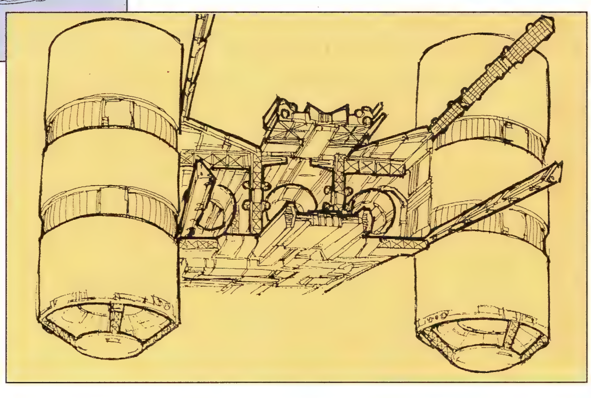




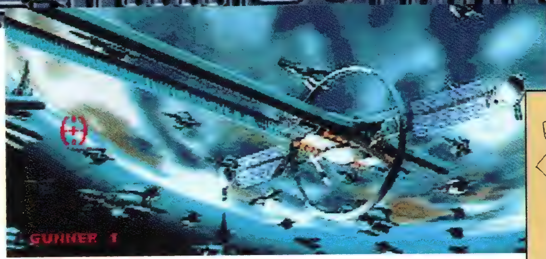
▲◀鉄骨状に組まれた射出カタパルトの構造図。下部に描かれた〈ドラグーン〉の大きさと比較すると、その巨大さが実感できる。〈ドラグーン〉が約56mのため、この射出カタパルトは1000m以上あったと思われる



初代〈ドラグーン〉の母艦でもある基地。地球周回軌道付近のラグラジェポイント（引力均衡点）に駐留しており、ワープ時間を短縮させられるブーストカタパルトを持つ。〈ドラグーン〉は普段、格納庫に収納されており、出撃時は機体搬送デッキから射出ケージに移送される。全長は約3000m。巨大な構造材の前後には大型エンジン2基と燃料用タンクが設置されており、独自の移動能力を持っている。

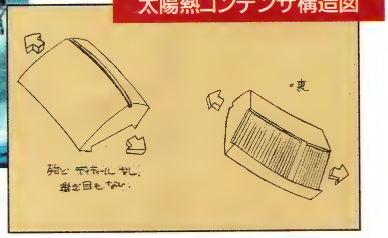






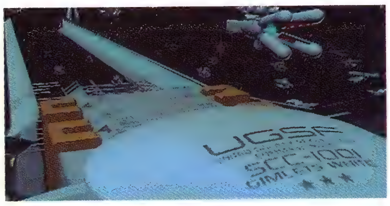
▲地球圏のラグラジェポイントに静止している〈ギムレッツ・ホワイト〉。対UIMS・δ戦前の１コマ。地球駐留艦隊の艦艇が多数目視できる

太陽熱コンデンサ構造図

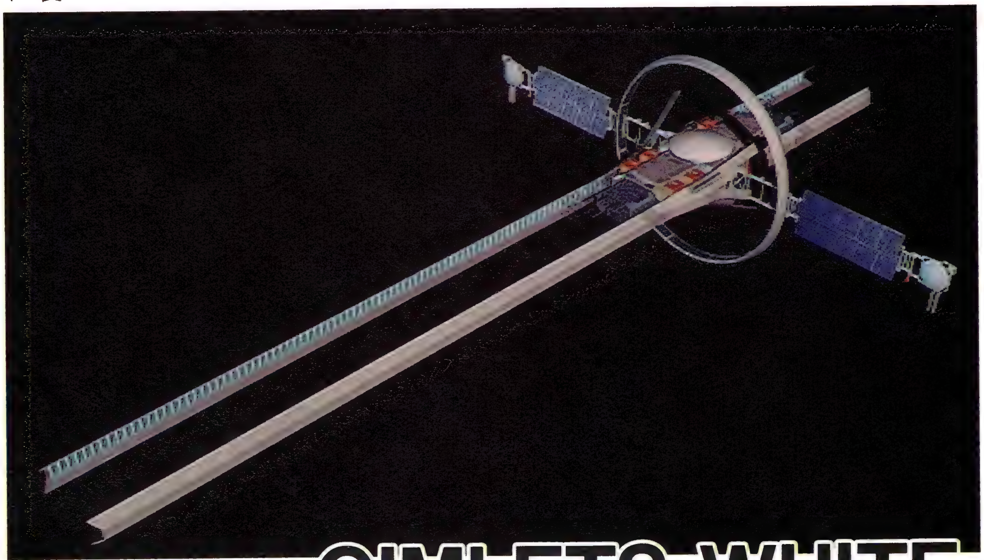


緊急展開用のワープ・ブーストカタパルトを持つコマンドベース。〈ドラグーン〉クラスの戦闘艇のワープ時間を短縮することができる。この時代における最新鋭の基地であり、〈ドラグーンR〉程度の戦闘艇ならばガイドラインの３分の２程度でワープ可能。中央構造体の両側には太陽電池パドルを持ち、ここで得られた太陽熱はエネルギー変換されて巨大な円状のコンデンサに蓄えられるようになっている。

全長は4000m。普段はラグラジェポイントに静止浮遊しており、UGSFの地球中央管区艦隊が警護役として駐留している。



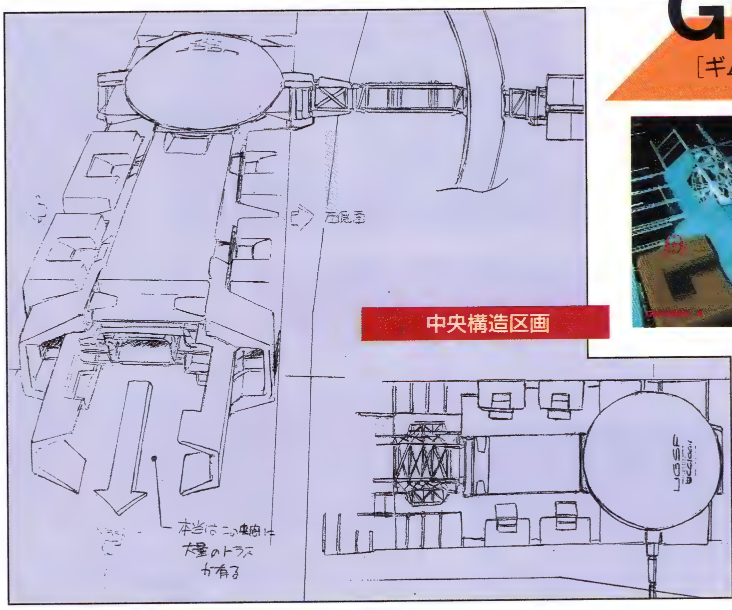
▲中央機構区画を上部から撮影したシーン。SCC-1001というシリアルナンバーが確認できる。この中央機構区画に格納庫や居住スペースが確保されている

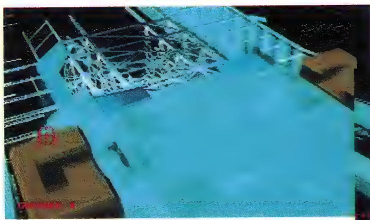


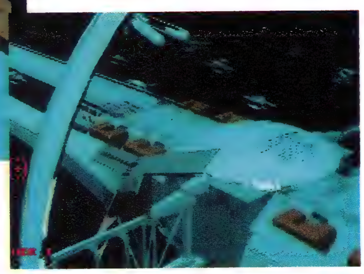
GIMLETS WHITE

［ギムレッツ・ホワイト］　～DRAGOON-R基地～

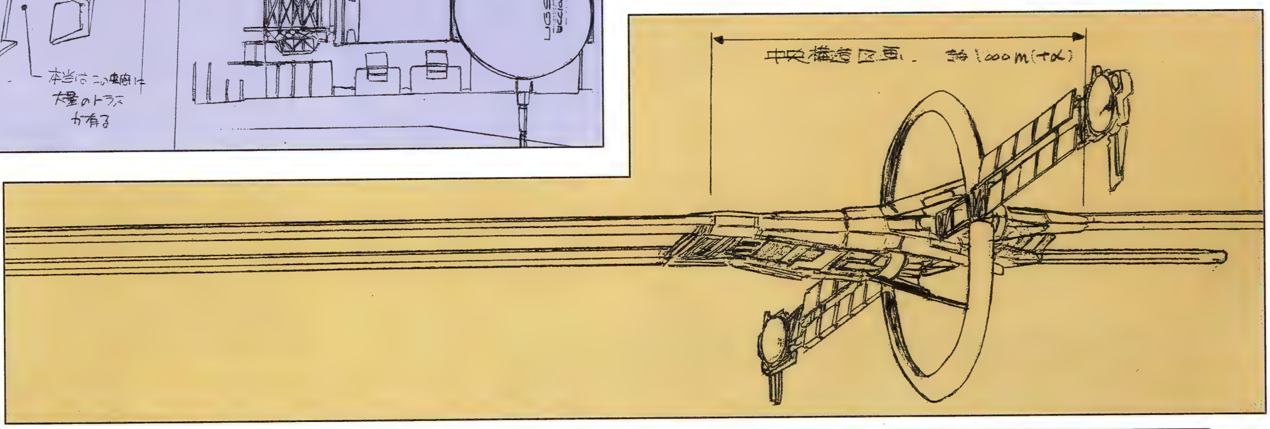
中央構造区画







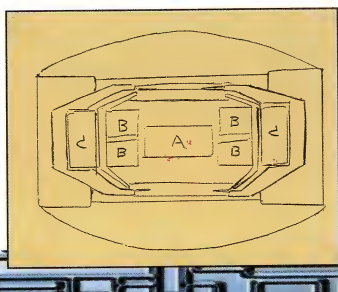
▲▼中央機構区画だけでも1000mの規模を持つ。〈ドラグーンR〉以外にも〈カットラス〉数機を格納可能。内部構造は意外と広いらしい

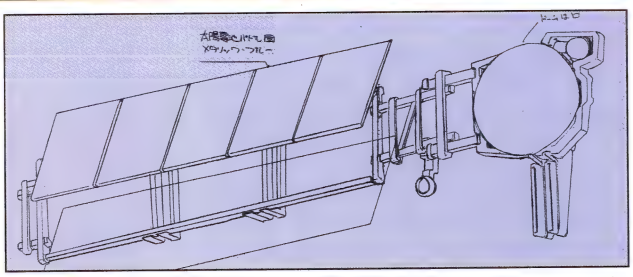


ABILITY DATA

形式：緊急展開用ワープ・ブーストカタパルト基地／全長：4000m／全幅：不明／重量：不明／動力：太陽電池パドル／シリアルナンバー：SCC-1001

▼中央機構区画の簡単な断面図。Ａ位置は〈ドラグーン〉級戦闘艇、Ｂ位置は小型戦闘艇の射出ケージである。Ｃ位置はどうやら入口のようである

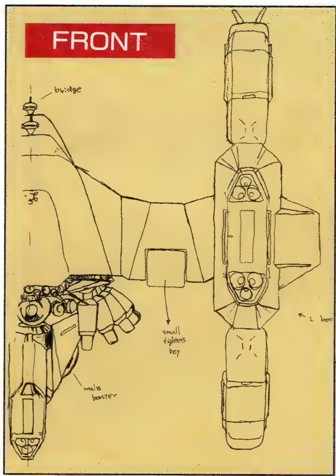


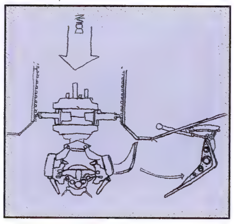


▲太陽電池パドル拡大図。ここで太陽からの熱を得て、基地中央の円状のコンデンサに電気エネルギー（？）に変換した上で蓄える。最先端の丸い機器はレーダーらしい

▶▼艦体前方から見た＜ダイダロス＞。艦の両舷に接合されているブースターが異様なくらい巨大であることが分かる。艦本体とブースターとの接合部位の中間には小型宇宙戦闘機離発着ベイがある

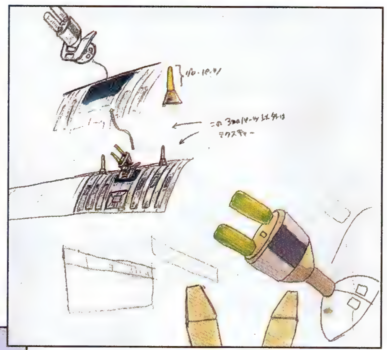
FRONT



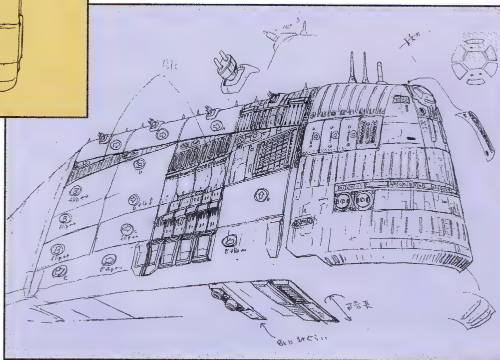


ABILITY DATA

形式：戦略級戦闘用航宙母艦（UGSF特殊戦闘部隊の母艦であり、＜J2＞のキャリアーでもある）／全長：3000m／全幅：不明／動力：核融合エンジン（副機構としてワープ用ブースターを持つ）／最大航続距離：不明

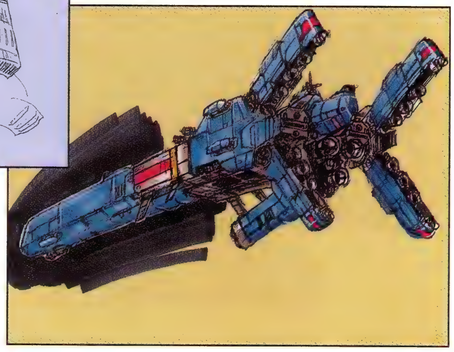


◀▲艦前部を始め、艦体の各所には無数とも思えるくらいのセンシング機器や発光信号灯、アンテナ類が取り付けられている。また、艦首上方には目視観測用ルームらしきものもあり、＜ダイダロス＞の巨大さを改めて実感させられる

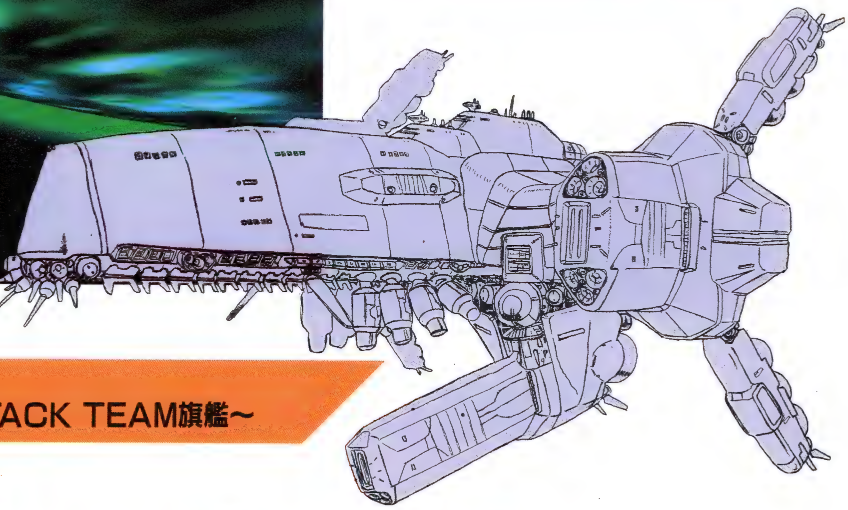


24世紀のUGSF特殊戦闘部隊母艦。全長3000m。主に〈ドラグーンJ2〉を運ぶキャリアーとして使用されているが、多数の小型艦載機も持つ戦略級戦闘用航宙母艦である。超巨大な核融合エンジンとワーププースターを持ち、艦体の至る所に無数のセンシング機器を備えている。まさに天翔ける要塞と言えよう。〈J2〉は普段、艦内の格納庫に係留されているが、スクランブル時はトランスポーターで移送され、艦体腹部のリニアカタパルトで射出される。

▼▶ギリシア神話に登場する、空を飛んだ匠の名を持つ巨大艦であり、その総合攻撃力は1都市を数分で破壊できるほどのものである



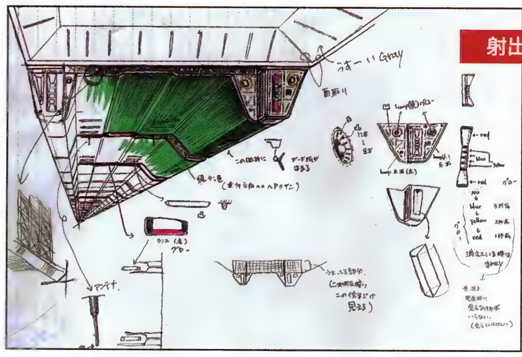




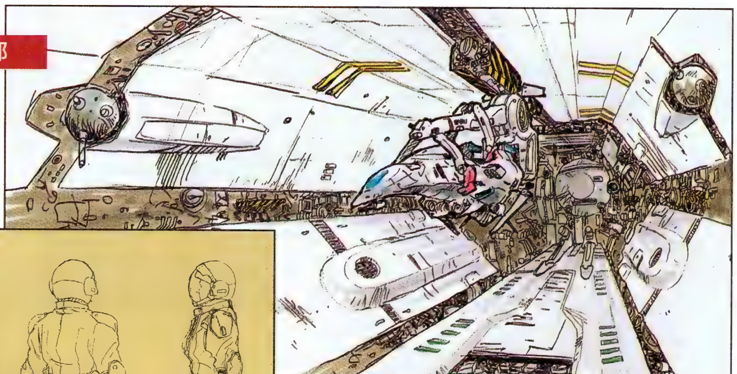
DAIDALOS

［ダイダロス］～UGSF SPECIAL ATTACK TEAM旗艦～

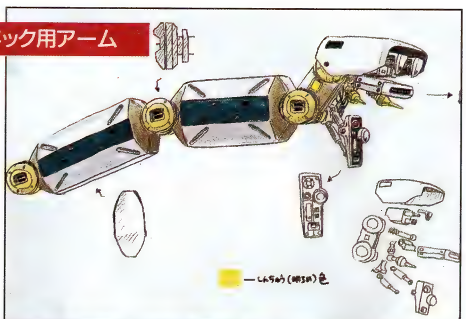
射出カタパルト

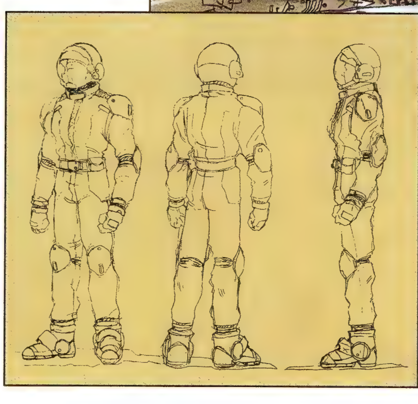


格納庫内部



ドック用アーム

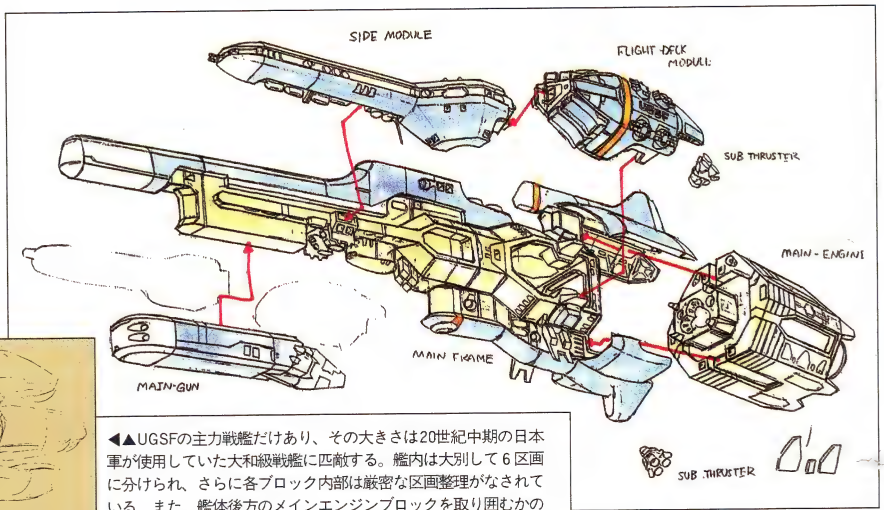


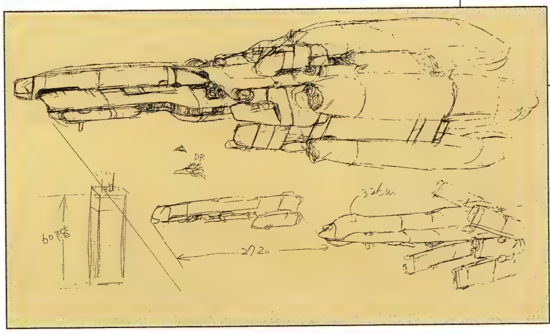


◀▲艦の腹部には〈J 2〉射出用の電磁カタパルトを持つ。〈J 2〉はドック用アームから切り離された後、ここから発進する。内部の格納庫は大型戦闘艇が数隻格納可能なくらいの広さを持ち、ガンナー達はここの最後部にあるエアロックから〈J 2〉に乗り込む。また、ここではドック内作業員（写真左）が軽量化された気密服を着て、発進作業を行うことになる

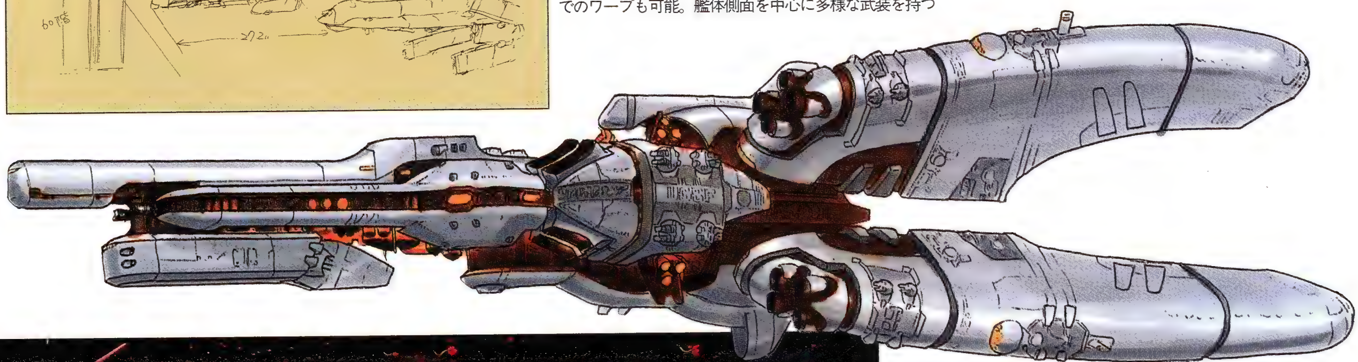
惑星エクシアでの対ゾルギア戦においてUGSFが投入した主力戦艦。この名前は、ギリシア神話の神から採られたパーソナルネームであり、クラスネームは不明。ダメージコントロールを考慮し、艦体は複合ブロック構造になっている。核融合メインエンジン1基と4基の外装エンジンを持つ。

一見、のっぺりした艦体だが、8門のレーザー主砲と無数の副砲、艦舷砲、レーザーファランクスを武装に持つ。

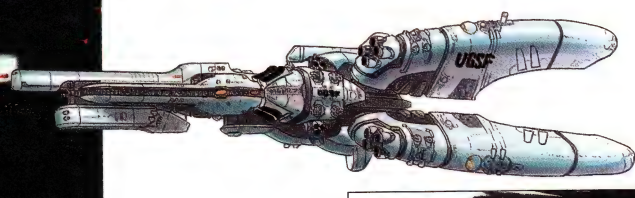


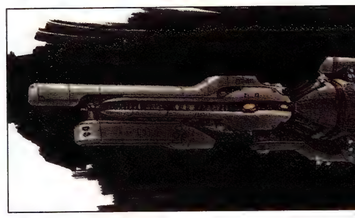


◀▲UGSFの主力戦艦だけあり、その大きさは20世紀中期の日本軍が使用していた大和級戦艦に匹敵する。艦内は大別して6区画に分けられ、さらに各ブロック内部は厳密な区画整理がなされている。また、艦体後方のメインエンジンブロックを取り囲むかのように外装エンジン4つが取り付けられている。当然ながら単独でのワープも可能。艦体側面を中心に多様な武装を持つ





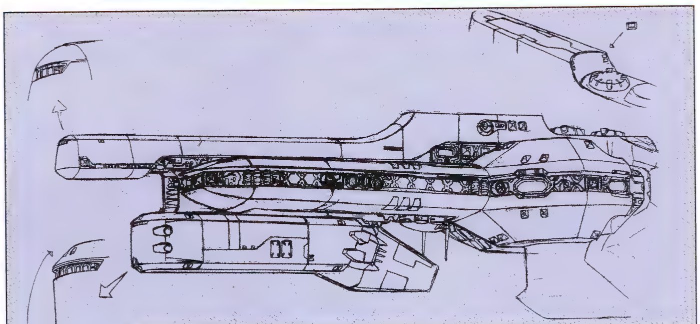


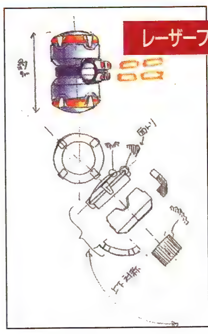


▲<クロノス>と言う名前はパーソナルネーム。クラスネームは不明である。このクラスの戦艦はUGSFの各管区艦隊に配備されており、多様なカラーリングで塗装されているのが特徴的。UGSF中央統括艦隊司令部による公式カラーリングもあるらしい

CRONUS
[クロノス]

～時の神の名を持つUGSF戦艦～

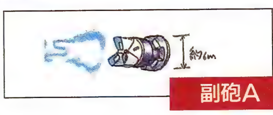




レーザーファランクス

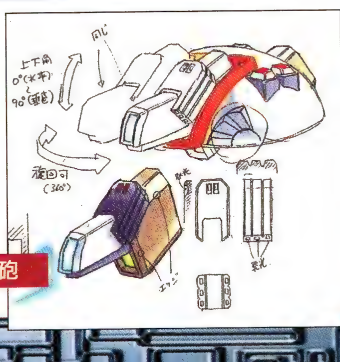
ABILITY DATA

形式：戦略級宇宙戦闘艦／全長：850m／武装：レーザー主砲×8門、副砲、艦舷砲、レーザーファランクス等／補足：UGSFの主力宇宙戦闘艦。惑星エクシアでの巨大生物事件において、撃沈さる。その際の生存者は皆無

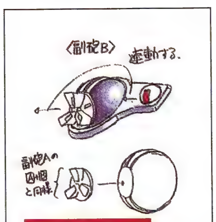


副砲A

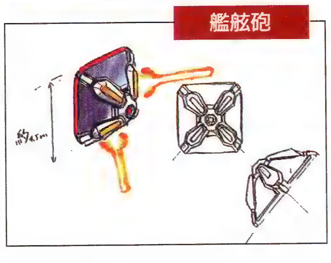
▲▶詳細は不明だが、艦橋は複数用意されている。これは、艦隊戦における戦術思想の一環として、敵の攻撃が直撃しても指令系統が麻痺しないように考慮された結果らしい。なお、艦の両舷には計8門の主砲を搭載。これは大出力のレーザー砲であり、軌道上から大気圏を貫いての惑星制圧砲撃も可能である



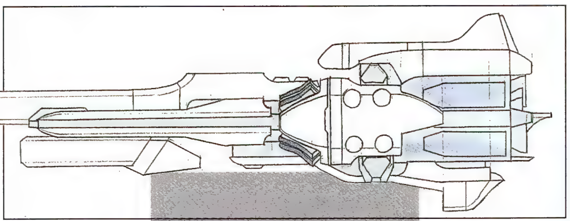
主砲

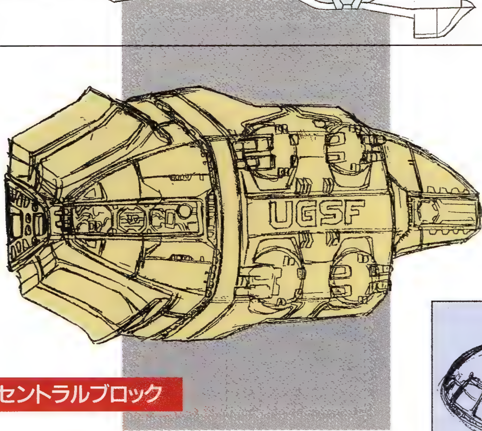


副砲B

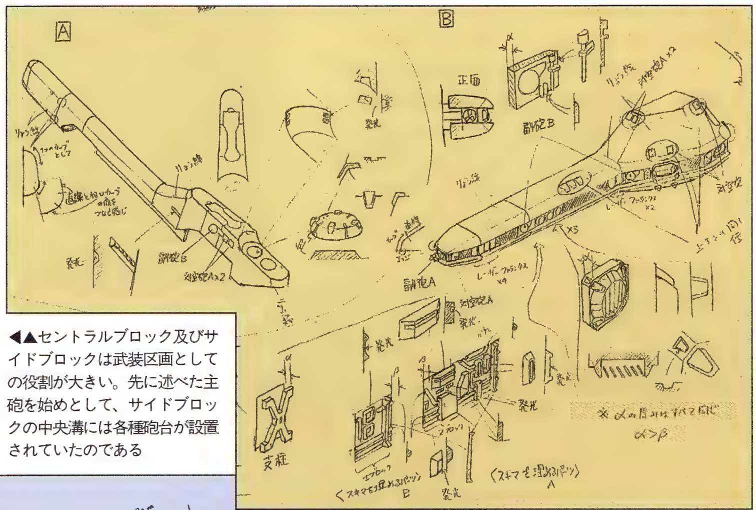


艦舷砲

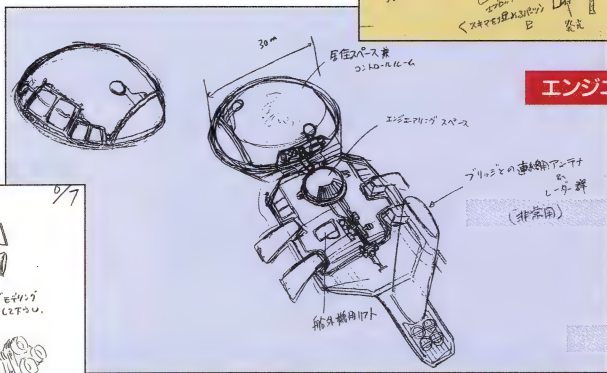




セントラルブロック

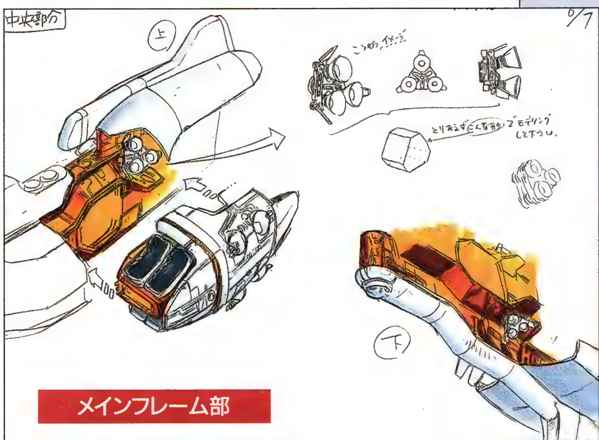


◀▲セントラルブロック及びサイドブロックは武装区画としての役割が大きい。先に述べた主砲を始めとして、サイドブロックの中央溝には各種砲台が設置されていたのである



エンジニアドーム

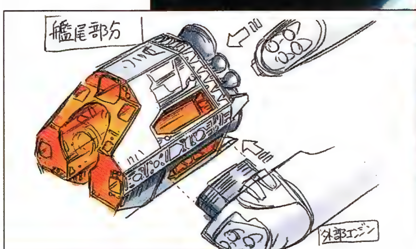
◀艦の中でもっとも被弾率の低い場所であるセントラルブロックとメインエンジンブロックとの接合部分付近には居住スペース兼エンジンコントロールルーム、エンジニアリングルームなどがあった。また、その付近には船外活動機械用リフトなども備えつけられるなど、様々な配慮がなされていた



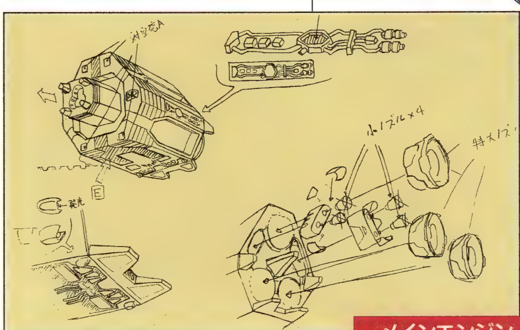
メインフレーム部

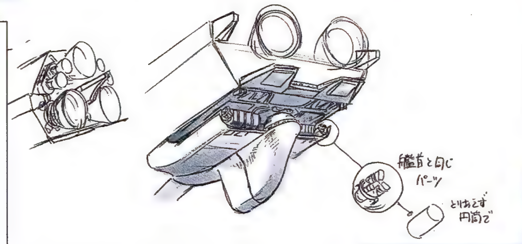




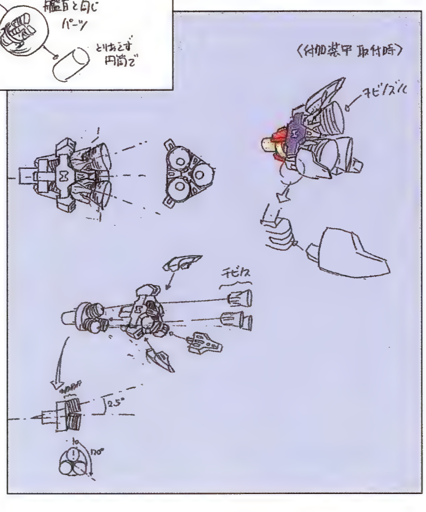


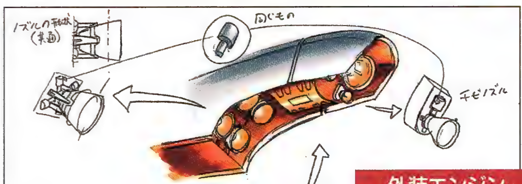
◀外装エンジンは敵機の襲来に備えて各所に付加装甲が施されていた。また、エンジンブロック腹部には数基の副砲やレーザーファランクスなどを設置、命綱であるエンジンの防護に努めた。しかし、高速で飛行する戦闘機の前ではそれらは気休めにしか過ぎなかった



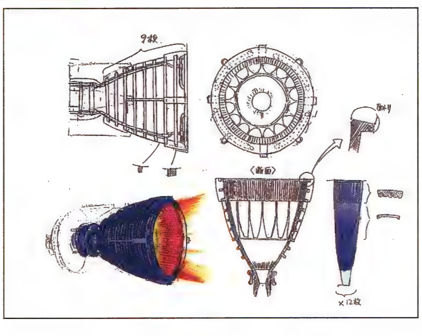


メインエンジン



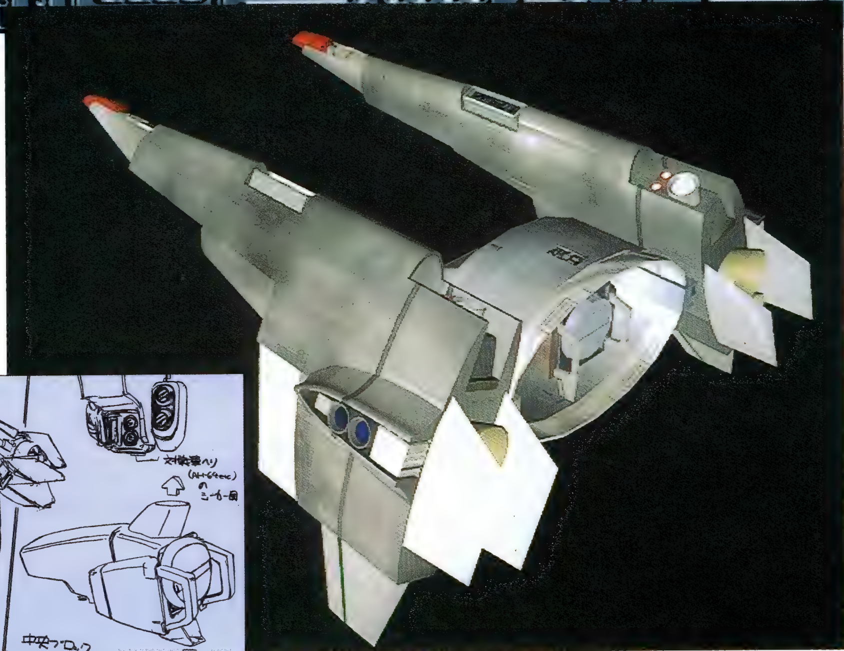


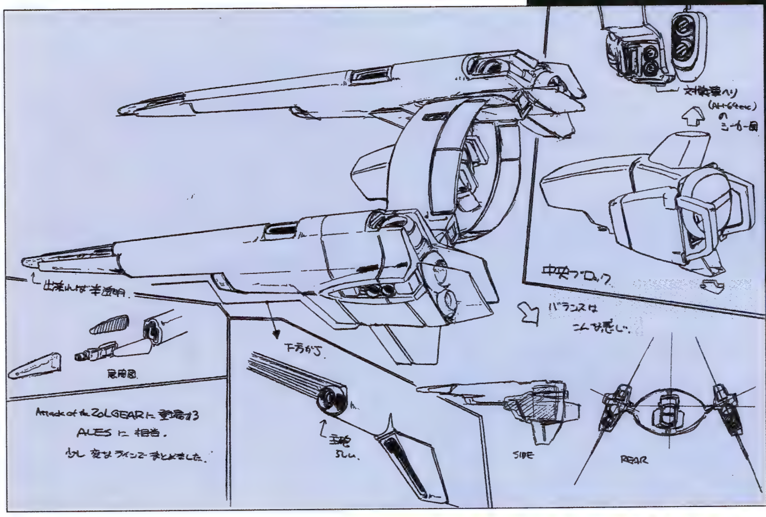
外装エンジン



▲外装エンジンはメインノズル1基と小型ノズルの4基から成る。宇宙塵吸入口らしきものが見られないことから、動力源は密閉型の推進剤供給方式による核融合エンジンと見られる。なお、最大出力などは不明である

通称〈第2次UIMS戦役〉と呼ばれる22XX年のUIMS・δとの戦いにおいて、UGSFが戦線に投入した戦術用小型高速戦闘艇。全長は26m。最大搭乗員は1名。動力は4発の小型核融合エンジン。単独でのワープ航行も可能であり、優れた艇と言える。武装には2門のレーザー砲を有する。機体下部には広域索敵レーダーや戦術用情報収集ポッドらしきものも装備されている。





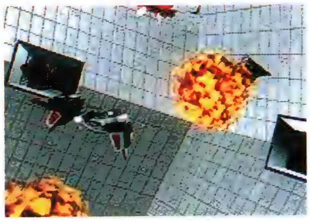
▲4発のメイン／サブエンジン以外に、機体後方上部と両舷に計6発のスラスターノズルを持ち、急激な戦闘機動も可能となっている。機体下部のエアインテークから判断すると、エンジンはラムジェット式核融合炉を使用？

CUTLAS

［カットラス］ 〜UGSF高速小型戦闘艇〜

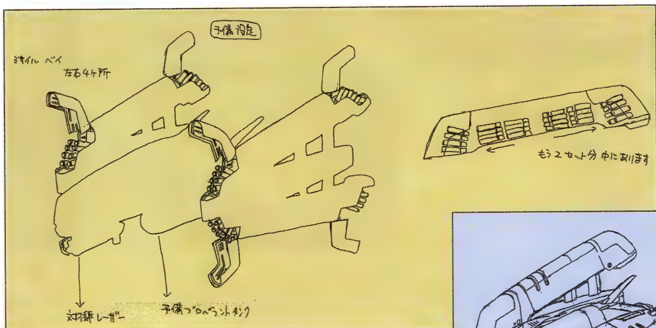
ABILITY DATA

形式：戦術用小型高速戦闘艇／全長：26m／動力：小型核融合エンジン×4／武装：レーザーキャノン×2



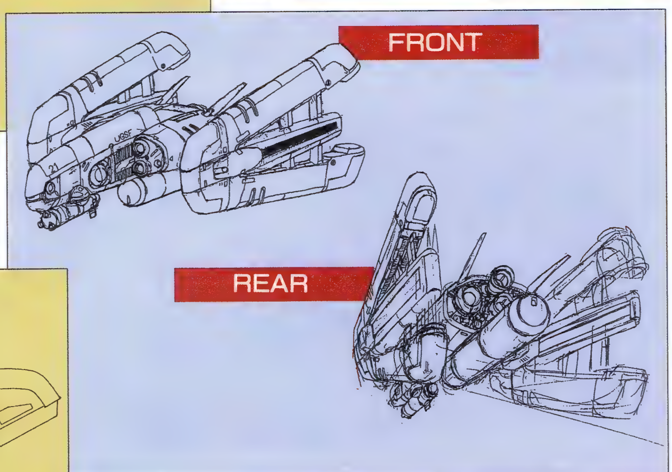
◀極限まで小型化されているにも拘わらず、単独でのワープ機能を持つ。宇宙空間での最高巡航速度は不明だが、おそらく光速に近いと思われる

▶機体の4カ所に設置されたミサイルベイ構造図。多量のミサイルを搭載できることから、20世紀後半の戦術爆撃機のようなヒット＆アウェイ戦法を取ることが多かったと思われる。ミサイルベイに敵の直撃を食らった場合、即座に爆散するであろう怖い機体と言えるだろう



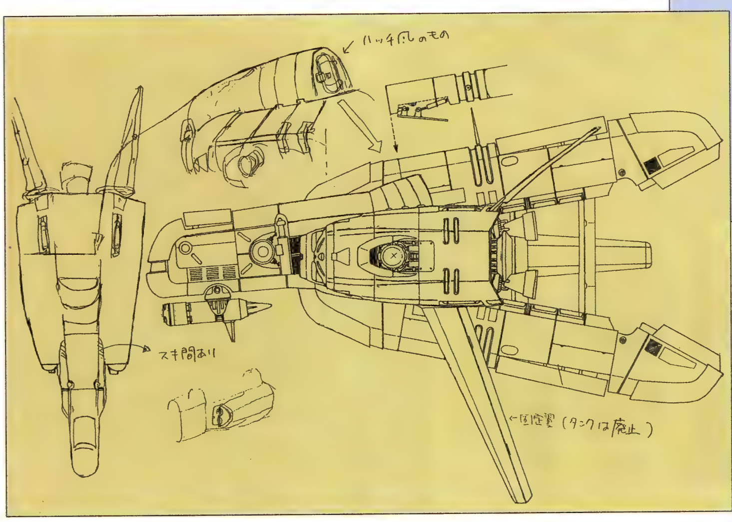
ABILITY DATA

形式：汎用宇宙戦闘機／全長：40m／動力：不明／武装：レーザーファランクス×1門、小型ミサイル×192発



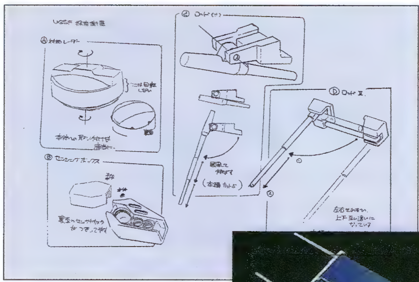
ALES

［アレス］ 〜UGSF汎用型宇宙戦闘機〜

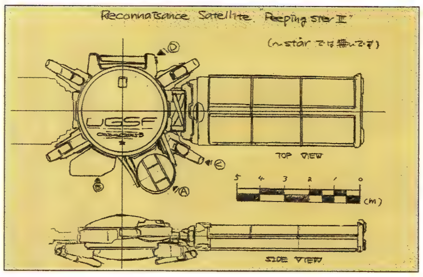


◀▲上の絵では機体下部の固定翼がなく、代わりに予備のプロペラントタンク（増槽）が取り付けられているのが分かる。また左の絵にはハッチが描かれており、ここから推測すると2名以上の乗員が乗るらしい

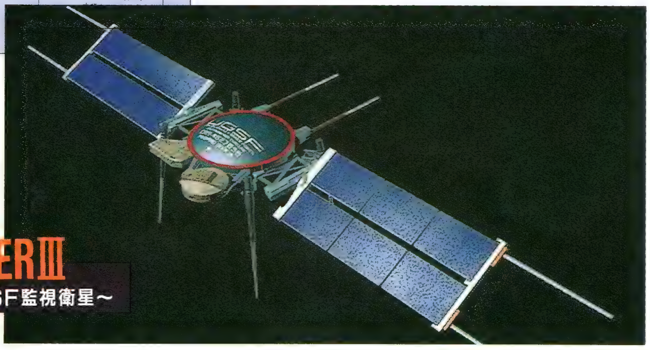
辺境の惑星エクシアに襲来し、同星に多大な損害を与えた巨大生物に対し、UGSF特殊戦闘部隊が使用した汎用宇宙戦闘機。24世紀中期のUGSF主力戦闘機でもある。全長は40mでエンジンは4発式。主武装として3連砲身のレーザーファランクスを持ち、最大192発の小型ミサイルを搭載可能。ミサイルベイは機体両舷にあり、一斉射で64発までのミサイルを発射できる。



惑星コーネウスで発生した重力異常の調査のため、UGSFが送りだした無人偵察衛星。機体側面と下方に対地レーダーや超望遠カメラ、赤外線センサなどの観測機器を搭載。有事の際に母艦から観測軌道に投入して使用される。動力源は太陽熱エネルギー。



▲細部まで描かれた機体ディテール。ゲーム中ではここまで細部まで見ることはできないようになっている



▲▶観測軌道投入後に収集したデータはリアルタイムで母艦へ転送。そこからさらに地球のUGSF本部へ超光速通信で転送される。機体は使い捨てを考慮された上で使用されることが多い

PEEPING STER III
[ピーピングスターⅢ] ～UGSF監視衛星～

ABILITY DATA

形式：汎用型無人偵察衛星／全幅：20m／全長：5m／シリアルナンバー：CRS−462765B／動力：太陽電池パドル×4

UGSF OTHER MECHANICALS
[UGSFアザーメカニカルズ] ～その他の連邦軍メカニック～

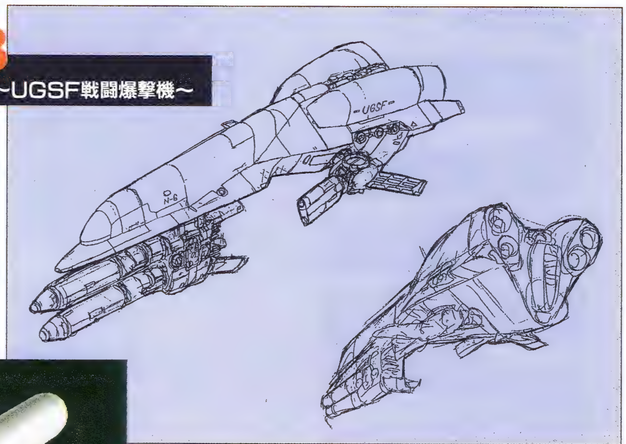
SARATGA CLASS
[サラトガ級] ～UGSF戦艦～



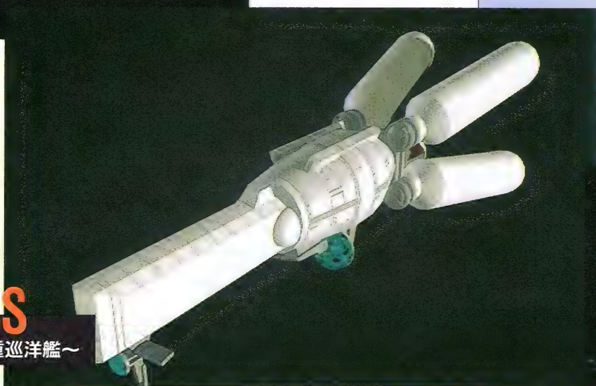
▲全長900mのUGSF主力戦艦。『～ガーブ』のOPで〈ギムレッツ・ホワイト〉を護衛する地球駐留艦隊の中の1隻として登場する。この名前はクラスネームであり、艦の正式なパーソナルネームは不明。艦首にあるのは主砲らしい

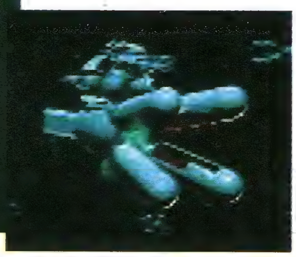
TS-GB
[タイプB] ～UGSF戦闘爆撃機～

▶『～ゾルギア』に登場する戦術級の戦闘爆撃機。機体前方に長距離ミサイルを搭載し、これを発射後離脱する戦法を得意とする。また、機体左舷にレーザー砲1門を装備。全長は30m。主にESF（エクシア宇宙軍）が使用している



HERCULES CLASS
[ハーキュリーズ級] ～UGSF重巡洋艦～

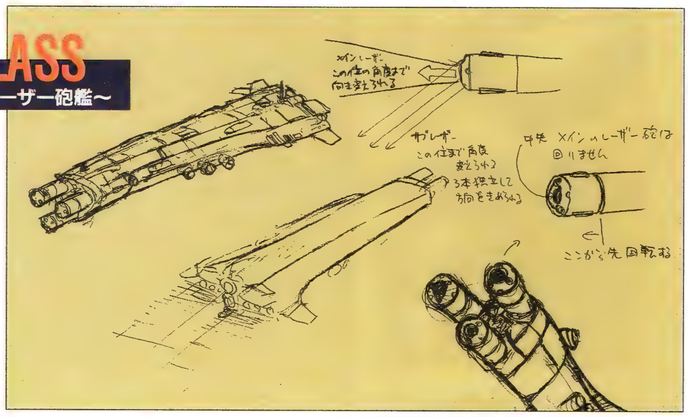




◀〈サラトガ級〉と同様に、ゲームのOPのみに登場するUGSF重巡洋艦。こちらも艦のパーソナルネームは不明。全長は850m。時代設定が後である『～ゾルギア』のクロノス（戦艦）に似ており、その原型となった艦ではないかと思われるのだが、真相は…!?

▼UGSF巡洋艦。こちらも〈サラトガ級〉などと同じく、『～ガーブ』のOPにのみ登場する艦艇である。全長は700m。〈サラトガ級〉と同様に、艦首に主砲らしきものが装備されている。特徴的なシルエットが、大型のミサイルを連想させる巡洋艦である

DOMAS CLASS
[ドマス級] ～UGSFレーザー砲艦～



▲『～ゾルギア』に登場するレーザー砲艦。艦首に3門のメインレーザー砲を持つ。この主砲が優れモノで、上下約90度の仰角（艦が水平状態の時に、砲身を動かして撃てる範囲）を持つ。また艦の両舷に3門ずつの副砲も持つ



CONSTELLATION CLASS
[コンステレーション級] ～UGSF巡洋艦～

UIMS&UIMS・δ論

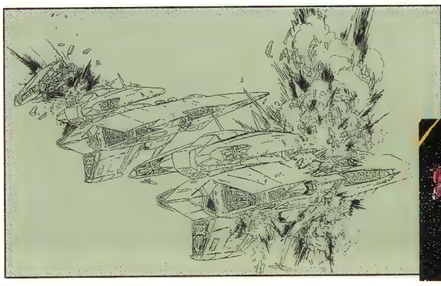
MECHANICAL & STAGES MATERIALS

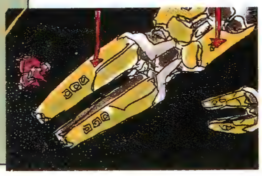
人類が23世紀に初接触した異種生命体、UIMS(Unknown Intellectual Mechanized Species＝未確認機械知性種)。

それは、人類のような炭素系有機生物ではなく、無機物のみで構成された機械知性体である。20世紀頃のSF小説には、このような生命体が数多く描かれていたが、それが実際に現れるとは誰も思っていなかった。

現存する資料によると、22XX年、イプシロン星域との通信が途絶。その際にUGSFがUIMSと初接触する。

当時の推論によると、UIMSは環境破壊に苦しんでいた異星文明の手で宇宙に放たれた自動増殖型の惑星開拓機械群だったらしい。だが、何らかの原因により(恒星からのEMPパルスによる磁気干渉か?)、彼らのプログラムは変化。後は狂った自己保存プログラムの命ずるまま、増殖したと見られる。その際に機械ならではの短期間の合理化を果たし、複雑な戦闘用機械群として、開拓に不要な他の生物を「処理」するようになったらしい。

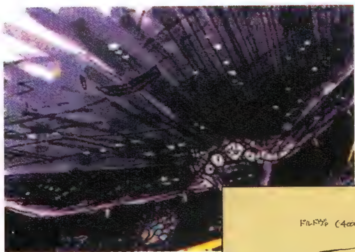




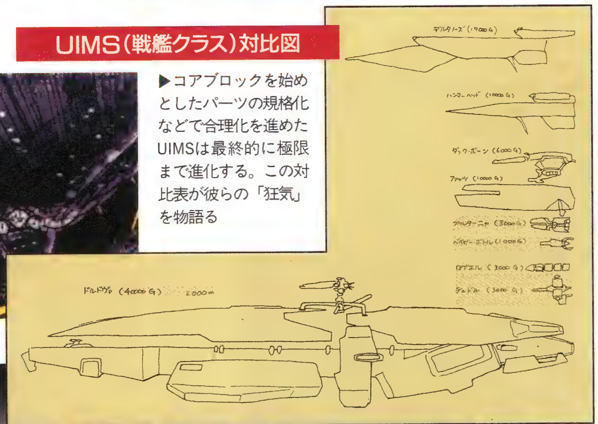
◀当初、絶対の防衛力を誇ったUIMSだったが、UGSFのD計画で建造された〈ドラグーン〉の総合能力の凄まじさがそれを凌駕した。事実、〈ドラグーン〉は1対1の砲撃戦で敗れることはなかった

UIMS(侵略機械集団) ～その形態と進化～

UIMS(戦艦クラス)対比図



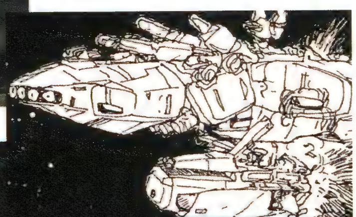
▶コアブロックを始めとしたパーツの規格化などで合理化を進めたUIMSは最終的に極限まで進化する。この対比表が彼らの「狂気」を物語る



- DELTA-NOSE/850m
- HUMMER-HEAD/500m
- DUCK-BONE/300m
- FATS/500m
- BRUTAGNYAH/150m
- BABY-BOTTLE/50m
- LOGEL/150m
- SHUDOLE/150m
- DOLDVA/2000m

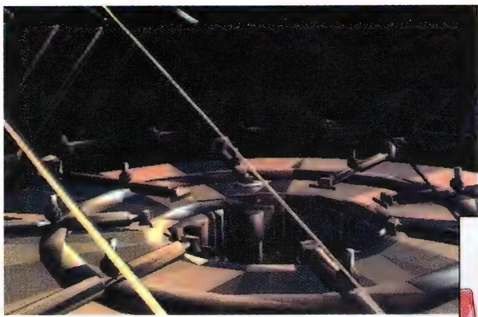


◀UIMSと同じ異星文明から播かれた機械群が別の進化系統を辿り、発展したと見られるUIMS・δ。艦艇保有量や種類などはUIMSよりも低いが、総合的なポテンシャルは大差ないと思われる。彼らは惑星コーネウスに陣取り、巨大要塞〈ガーブ〉を建造した

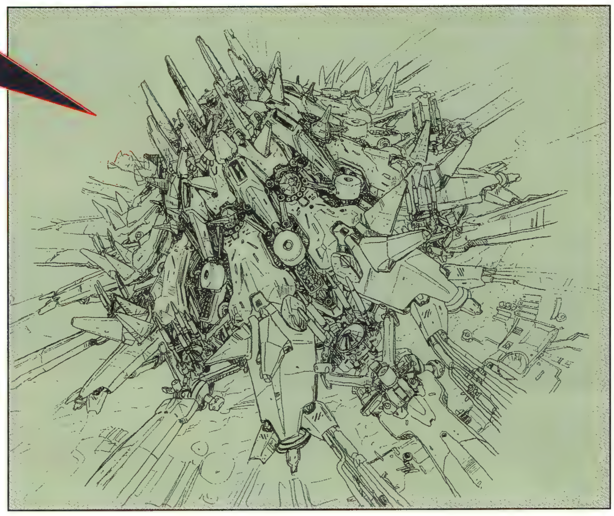


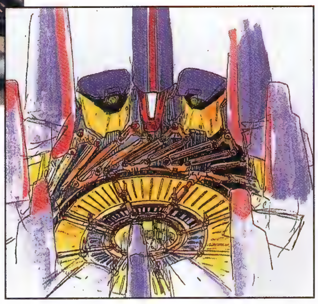


▲UIMS・δはUIMSと別の進化経路を辿ったが、根本的なプログラム部分などのアーキテクチャは同一だったと見られる。そのため同胞破壊の衝撃波が伝播した後、人類への復讐を開始したというのが今日、共通している見解である

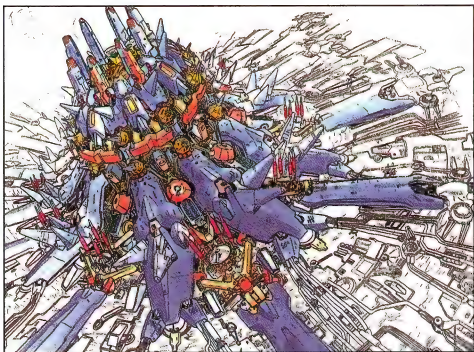








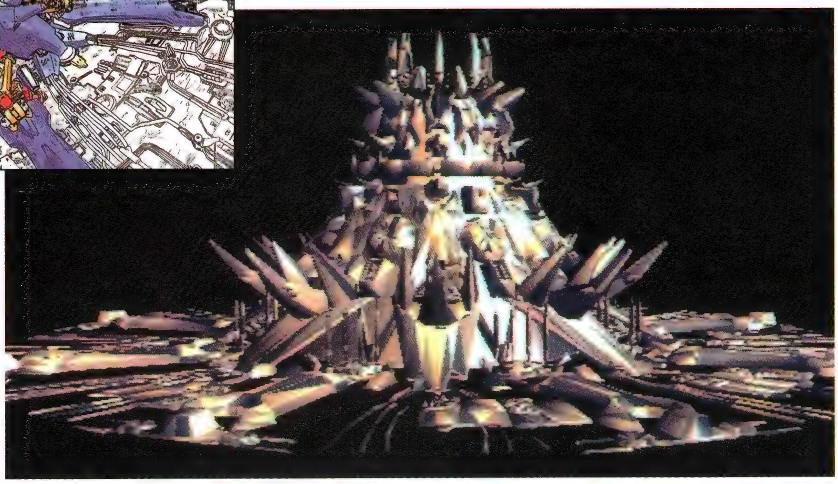
▲▶写真上は〈キャノンシード〉の構造体の一部。右は砲口をアップで捉えたものである。この恐るべき惑星破壊砲はUGSFにより発見された時、すでに完成目前に迫っていた。偵察衛星が仮想目標を測定した結果、砲口が向いていたのは地球であることが判明したのである

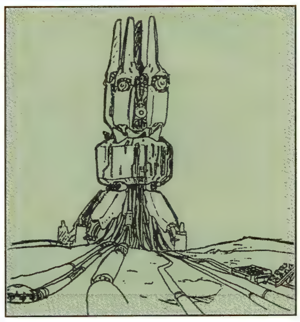


CANNONSEED

［キャノンシード］

～UIMS惑星破壊砲～





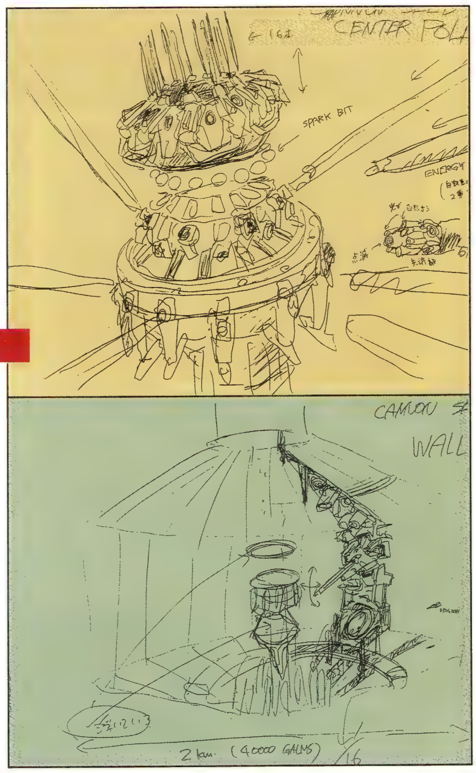
▲〈キャノンシード〉周辺部分に建てられているエネルギー移送用ポール。地中深く伸びたケーブルの先から収集された惑星エネルギーは一旦ここに集められ、そこから〈キャノンシード〉に送られる

UIMSの惑星破壊砲。射ち込まれた星の中央核エネルギーを動力源とする。内部コアブロックであるエナジーチャンバー内のセンターポールにエネルギーを滞留させ、スパークビットで制御する。エネルギーが臨界点に達すると、目標へ向け全エネルギーを射出、破壊する。まさに究極の兵器である。

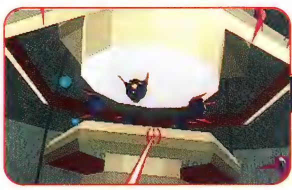
惑星ドグマスに建造されていたが、連邦の探査衛星により発見。重戦闘艇<ドラグーン>により内部から破壊され、惑星ドグマスと共に灰塵と化した。

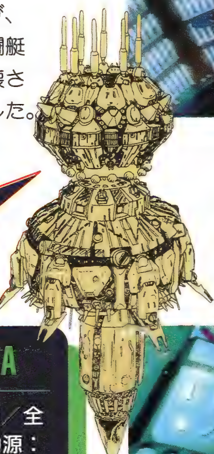


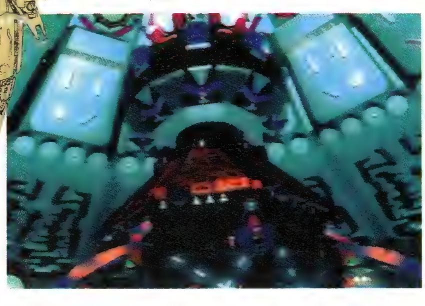
エナジーチャンバー構造図



▲上図はエナジーチャンバーの構造を図説化したもの。集められたエネルギーがシリンダーを通してセンターポールへ移送される仕組みが分かるようになっている







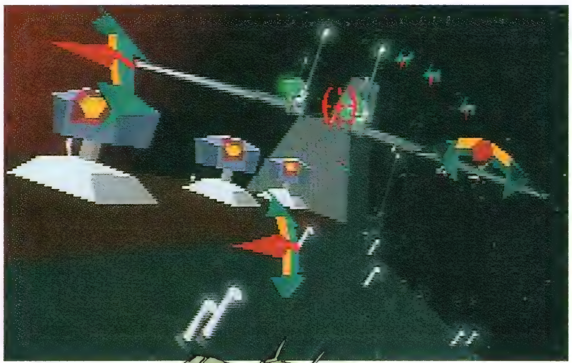
◀▲▼写真上下は〈キャノンシード〉内部のエナジーチャンバー。中央に見えるのがセンターポール（左図は全体図）。ここに集中されたエネルギーはセンターポール中央で浮遊する装置スパークビットにより制御される

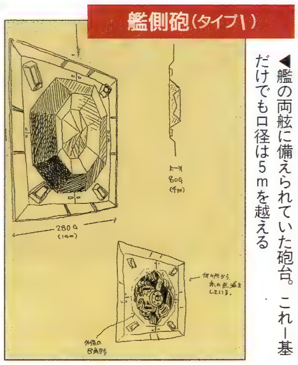
ABILITY DATA

形式：UIMS戦略級惑星破壊砲／全幅：5000m／全高：3000m／動力源：惑星中核エネルギー／補足：自体が巨大な砲台のため、防衛機構は持たない。代わりに複数の小型兵器による防衛ラインを周囲に敷設している

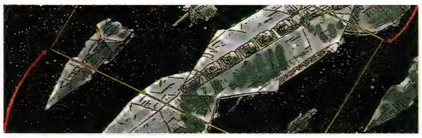
DELTA-NOSE
［デルタノーズ］
〜UIMS大型戦艦〜

UIMS艦体の先導艦を務める巨大戦艦。矢のような艦体が特徴的な艦である。制御中枢部であるコアブロック（ライブ・コア）を前方艦橋と後方艦橋に合わせて3個持ち、それぞれが火器コントロールや航行システム、エンジン制御などを独立して司る。これにより、1つが破壊されても艦が即座に機能停止に陥らないようになっている。



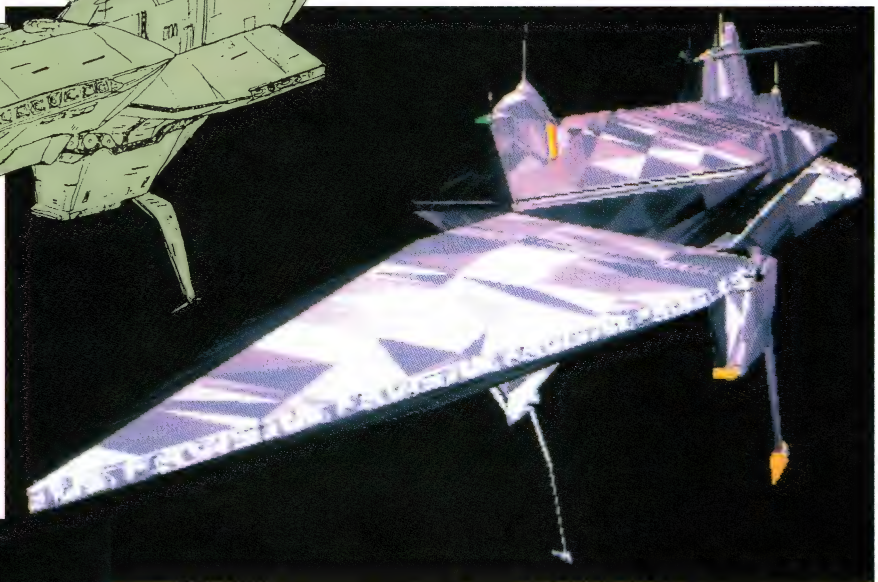


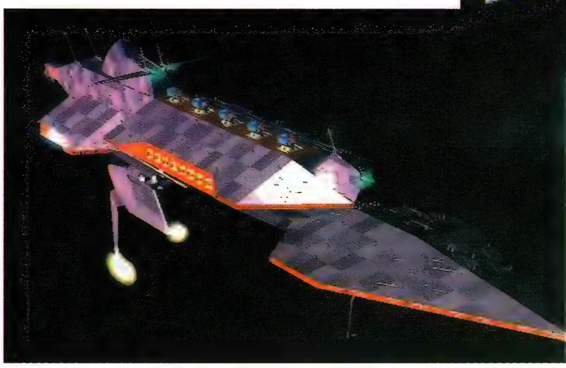
◀艦の両舷に備えられていた砲台。これ一基だけでも口径は5mを越える

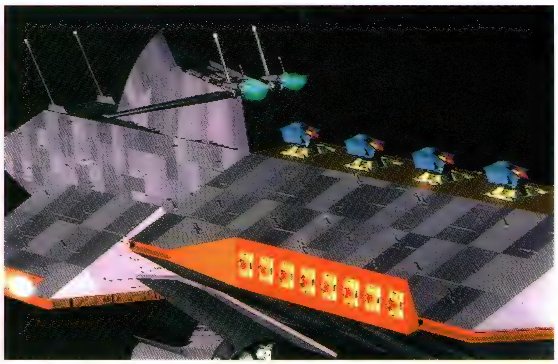




▲全長850mの巨艦。制御中枢部を3カ所に持ち、複数の武装を有する。詳しい資料が現存していないため不明だが、各種砲台などの目に見える兵装以外にも対宙機関砲などの兵装を持っていたと思われる。UIMS宇宙艦隊の前衛を率いる、巨大なその姿は人々に畏怖を感じさせた

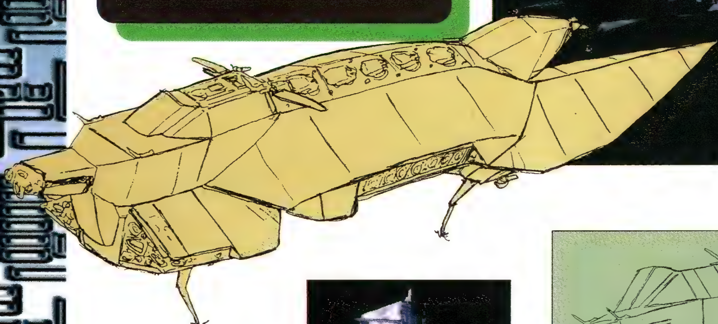


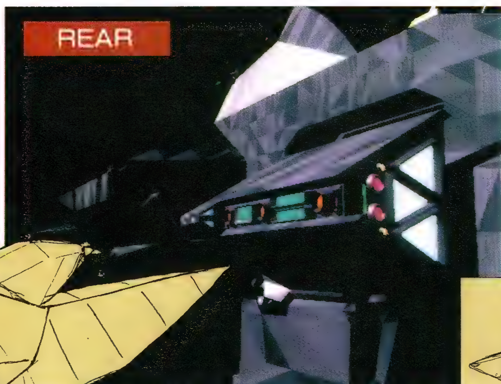


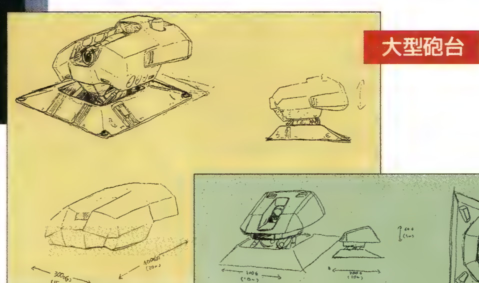


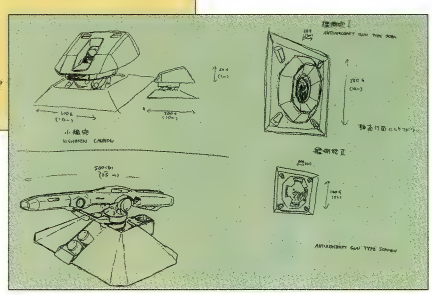
ABILITY DATA

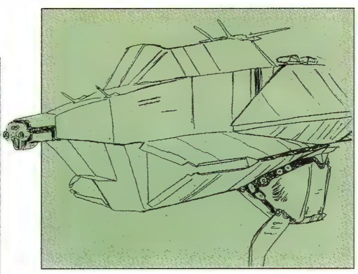
形式：戦略級大型戦艦／全長：850m／動力：不明／武装：大型レーザー砲台×5門、艦舷用レーザー砲タイプⅠ×16門

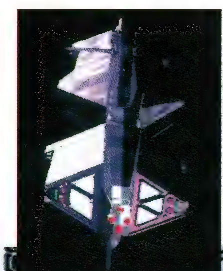






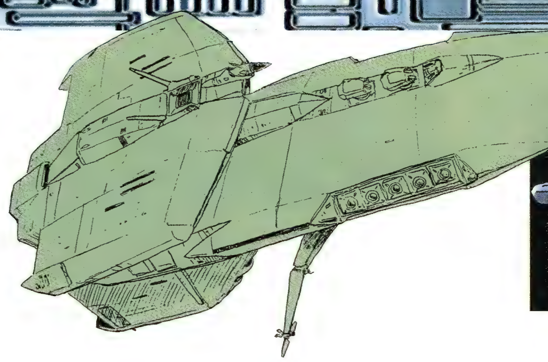


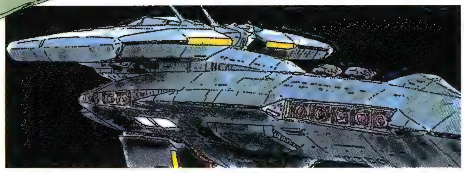




▲▶艦を後方から見ると、6発のエンジンが整然と配置されているのが分かる。また艦尾には後方防御ポッド、またはセンサらしき器機が設置されている点にも注目したい

▶UIMSの艦艇に搭載されている大型砲台を始めとする兵装ユニット図解。一見、どれも同じのようだが、大きさが異なる。最下段にあるロングバレルの砲は制作されず、実際のゲーム中には登場しない





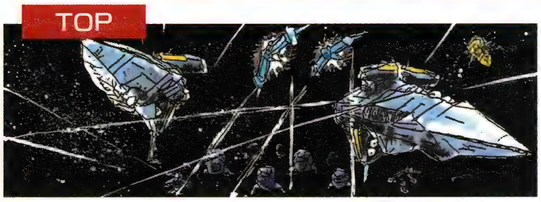


HUMMER-HEAD

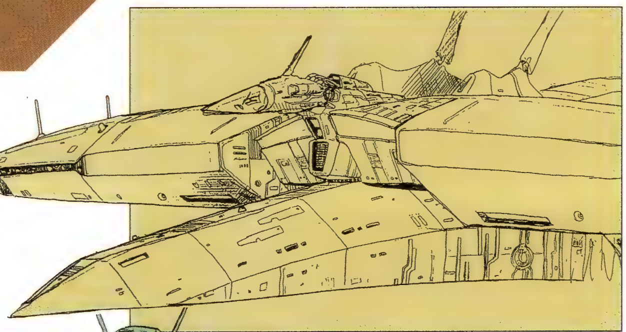
［ハンマーヘッド］

～UIMS主力艦～

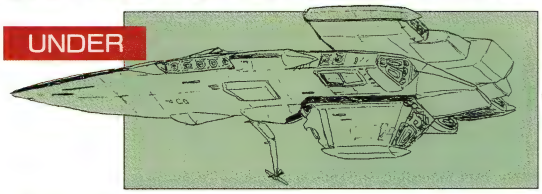
TOP

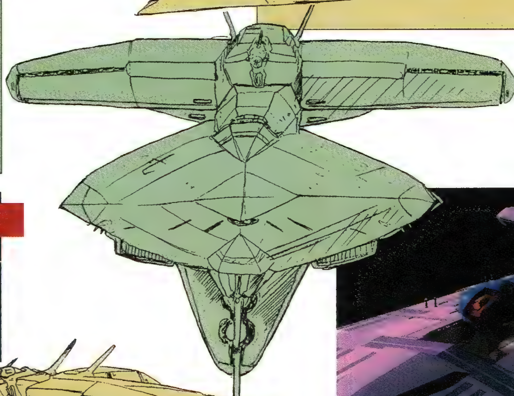


◀矢のような鋭いラインが特徴的な〈ハンマーヘッド〉。〈デルタノーズ〉をやや小振りにした大きさだが、火力などは同艦にも匹敵する



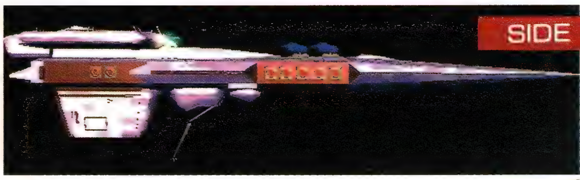
UNDER



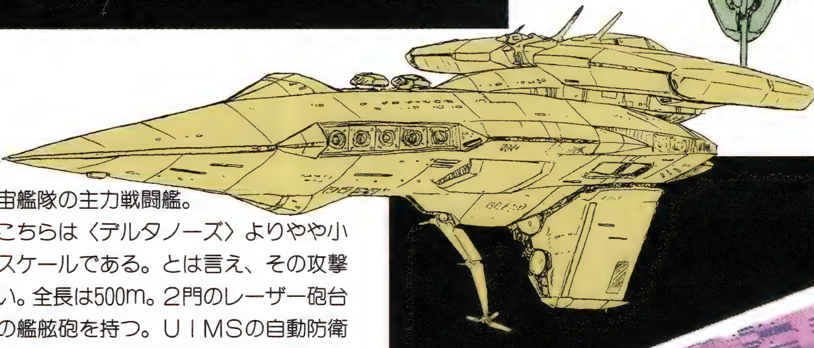


▲◀▼艦橋付近はその名の通りハンマーのような形状をしており、投光器（？）が取り付けられている。艦橋には中枢制御体が鎮座しており、その後方に2本のロッドアンテナがある

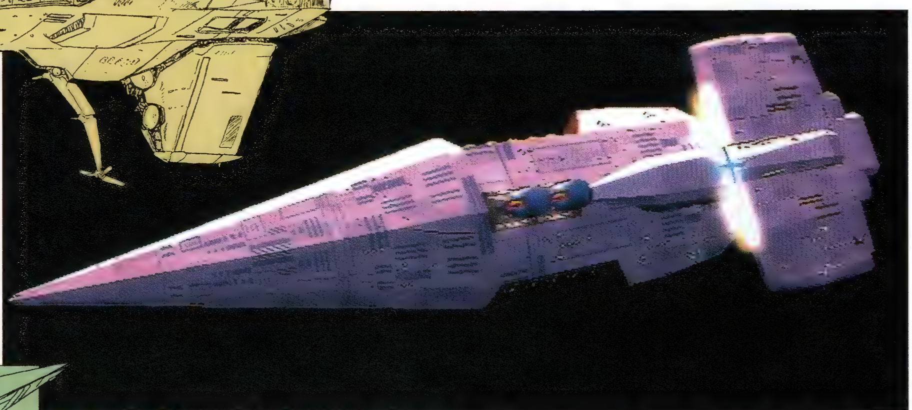
SIDE

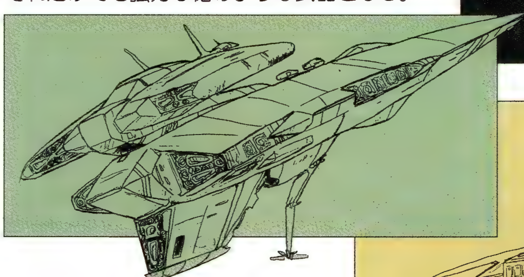


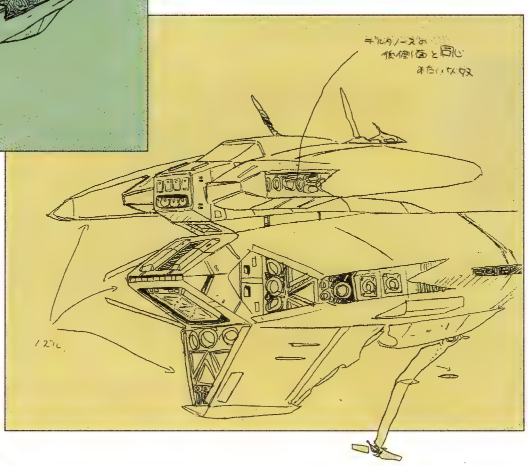




宇宙艦隊の主力戦闘艦。
こちらは〈デルタノーズ〉よりやや小さめのスケールである。とは言え、その攻撃力は高い。全長は500m。2門のレーザー砲台と14門の艦舷砲を持つ。ＵＩＭＳの自動防衛プログラムに従い、敵を発見すると突撃して集中砲火を浴びせ、これを破壊する。その戦闘の様はまさに「狂った機械」というに相応しい。鋭角型の艦首部分は相当な強度を持ち、それだけでも強力な槍のような武器となる。







▲▶艦橋背面は〈デルタノーズ〉と同じパーツが一部流用されている。また、エンジンブロックには大小無数のスラスターノズルが配置されている。そのため大型戦艦であるにもかかわらず、比較的旋回性能は良い。また、艦の腹部には各種電子器機が備えられた巨大なアンテナが付いている

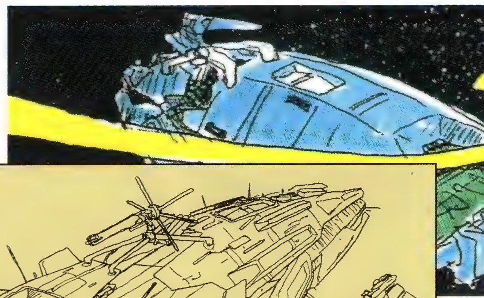
ABILITY DATA

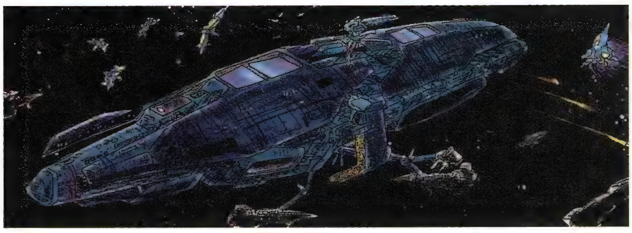
形式：汎用型戦闘艦／全長：500m／動力：不明／武装：大型レーザー砲台×2門、艦舷用レーザー砲タイプⅡ×14門



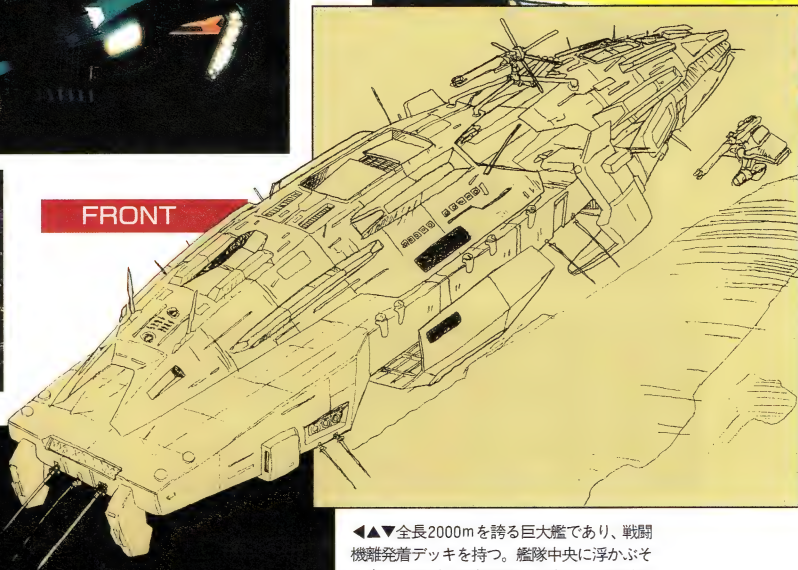
UIMS宇宙艦隊の旗艦となる航宙母艦。2000m級の巨大な艦であり、幾つかのブロックからなる複合構造を持つ。艦最上部にはライブ・コアを持つ中央制御ブロックがあるが、これだけでもUIMS駆逐艦クラスと同程度の大きさである。艦内には〈フェイカー〉を始めとする艦載機の離発着デッキを有する。また、艦内中央部分には全艦隊にエネルギーを供給可能な融合炉を装備。UIMS艦隊の補給線ともなる。



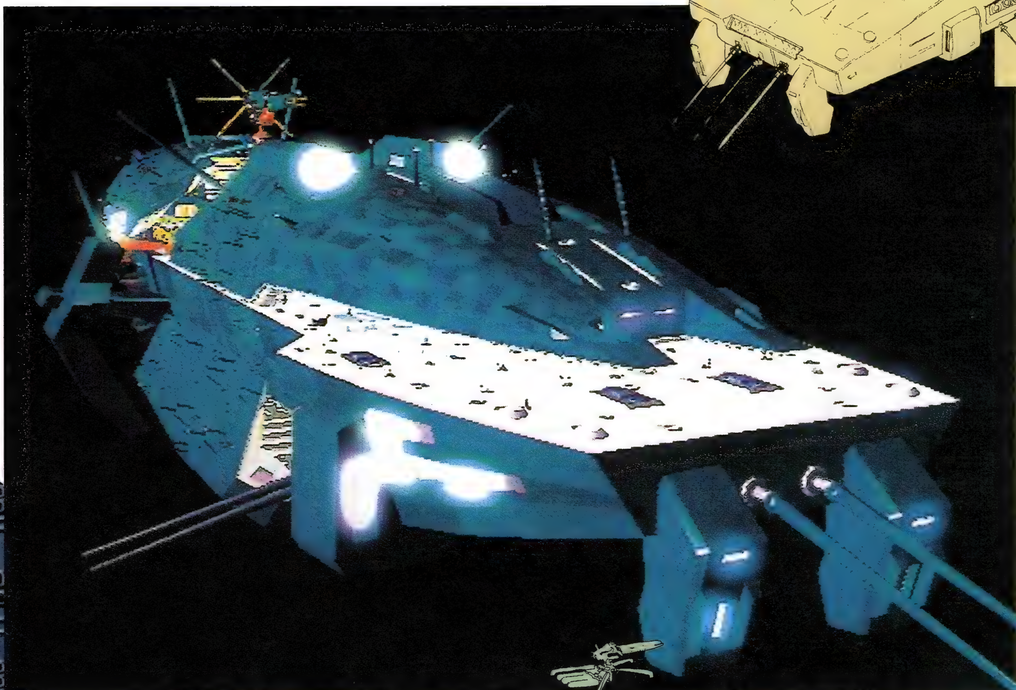


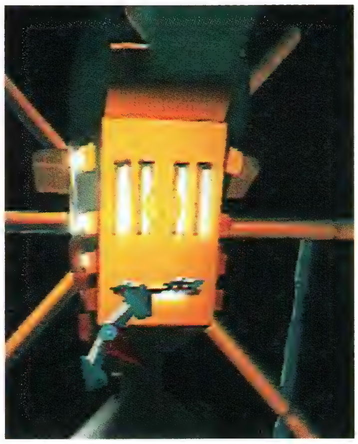


FRONT



◀▲▼全長2000mを誇る巨大艦であり、戦闘機離発着デッキを持つ。艦隊中央に浮かぶその姿はさながら小魚の群れに迷い込んだ鯨のようだと、当時形容した連邦士官もいた。全長300mのダックボーンと比べてみると、その大きさがよく分かる



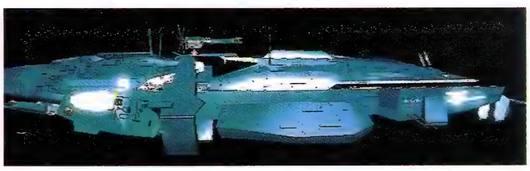


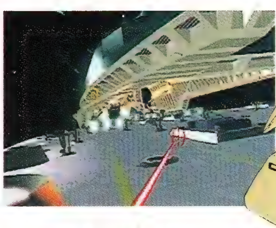
DOLDVAブロック構造機構図



▶戦闘機離発着デッキを持つ本体ユニットを中心として、防御用装甲隔壁などが接合され、その上に総合制御を司る艦橋があった

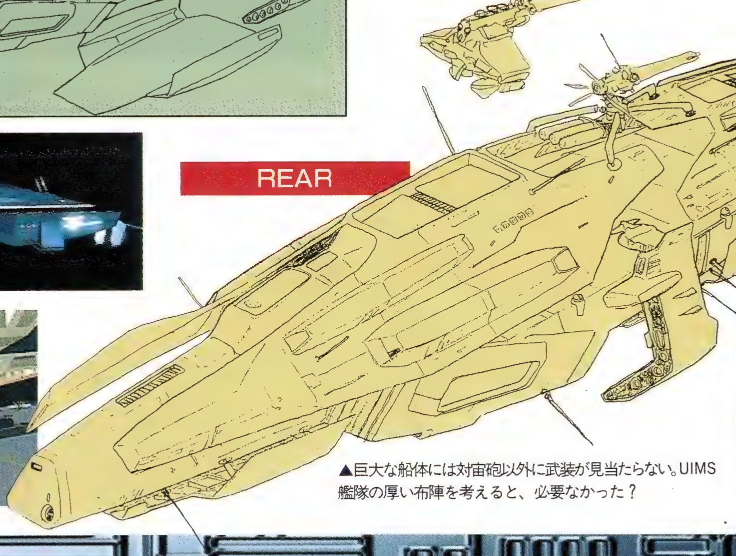
DOLDVA
[ドルドヴァ]





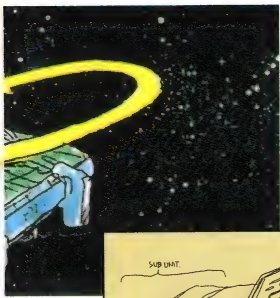
◀▶甲板部分を拡大して見ると、確かに母艦として認識できるが、遠くから一見しただけでは分からない。どちらかというと原子力潜水艦のようなイメージを受ける

REAR

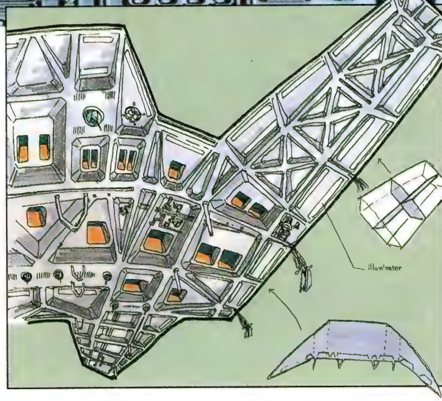


▲巨大な船体には対宙砲以外に武装が見当たらない。UIMS艦隊の厚い布陣を考えると、必要なかった？



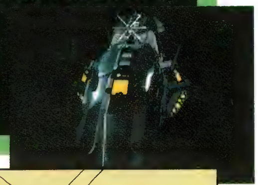


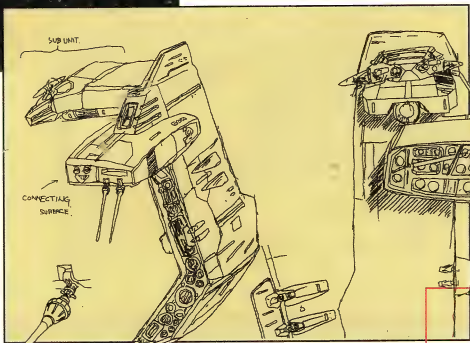
▼▶本体ユニット部分の両舷には、ブースターユニットが接続されており、これが大推力を生む。一方、着艦デッキを守るかのようにその上部に配置された装甲隔壁ユニットを裏から見ると、その堅固さが分かる。〈ドラグーン〉が艦内部に侵入して本体動力部を破壊したのは正解だったと言えるだろう



ABILITY DATA

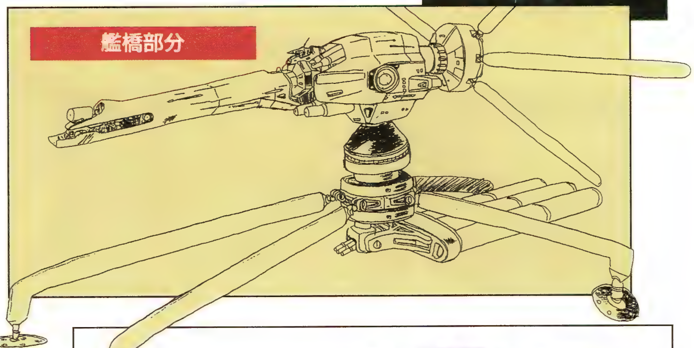
形式：防衛用航宙母艦／全長：2000m／動力：不明／武装：対空砲×？／補足：内部に4つの中枢ユニットと数百の宇宙戦闘機を擁する。内部動力炉はUIMS宇宙艦隊全艦へのエネルギー供給が可能となっている

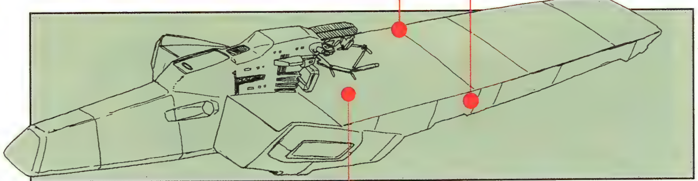


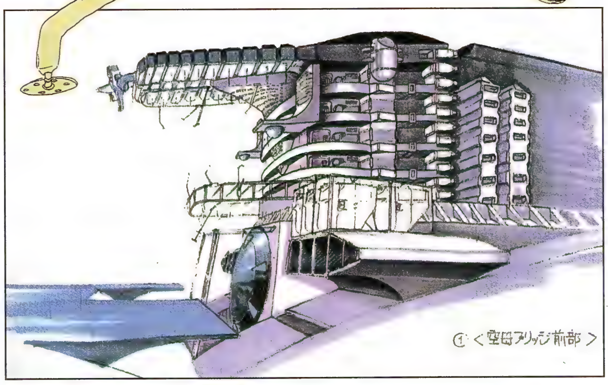


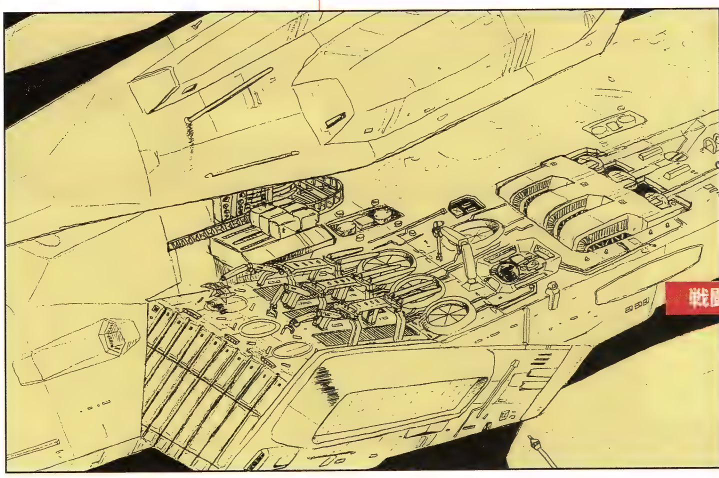
▶艦橋部分の拡大図。UIMS巡洋艦〈タックボーン〉と同等の大きさを持ち、同艦の艦首と同じパーツが取り付けられているのが見てとれる

艦橋部分



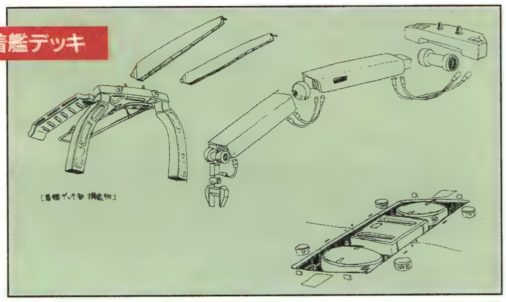




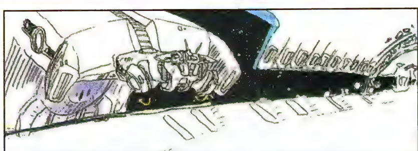


▲▶艦載機の離発着デッキの拡大図。トランスポーターらしき場所から、通路が移動用アームらしき部分がある場所まで延びているのが分かる。これを見る限りでは断言できないが、少なくとも3機以上の戦闘機を同時に射出できるらしい

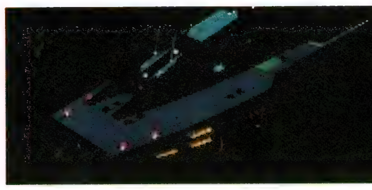
戦闘機着艦デッキ



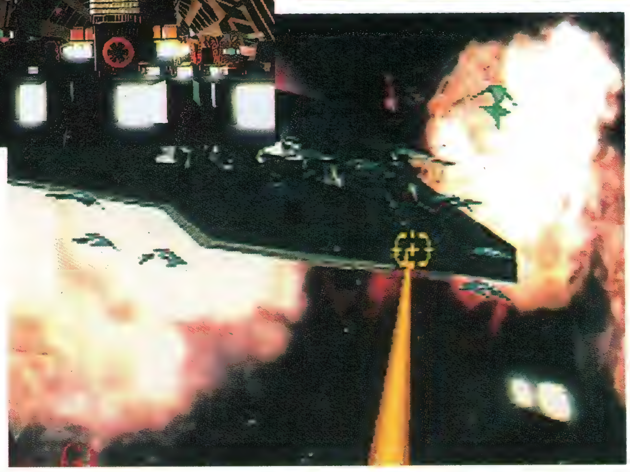
～UIMS航宙母艦～



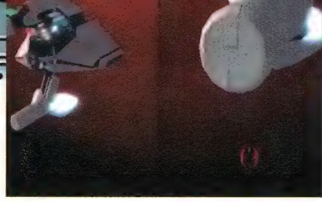








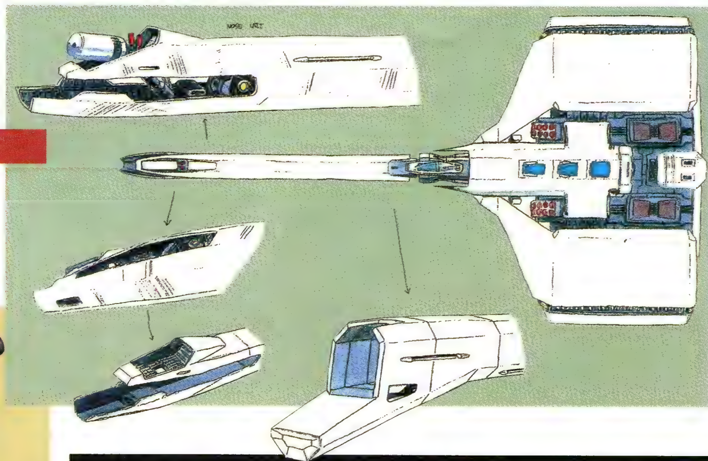
◀▲▶本体ブロック中央部に位置する動力炉。炉心制御棒と見られるネイルが4本突き出ている。これは1本25mほどの長さを持ち、これらをすべて破壊すると〈ドルドヴァ〉の動力炉はオーバーロードを起こし、大爆発を起こすことになる



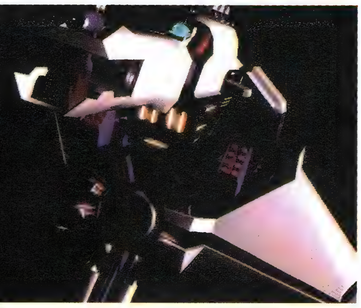
白色の船体が輝かしいUIMS巡洋艦（PS版では背景用艦として登場する）。「アヒルの骨」という通称も言い得て妙な艦である。全長は350m。艦後方上部に3門のレーザー砲台を持ち、高速巡航性能を活かした雷撃戦を得意とする。また、艦の腹部には大型のレーダードームとアクティブスキャナーを有する。このことから考えると、20世紀後半のイージス艦のように電子戦を想定し、ECM（電子妨害装置）やECCM（対電子妨害用防御装置）などの兵装を多量に抱えた艦艇だと言えるだろう。

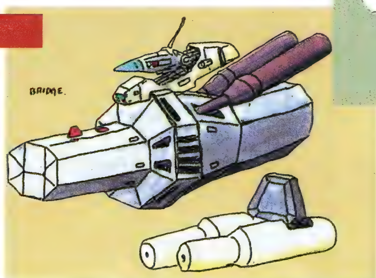
▼艦首構造図。〈ドルドヴァ〉の艦橋ユニットと同様のものが採用されており、UIMSの合理化と、それに伴う艦隊の拡張を実感できる図である。艦首最前部上方には円筒状の機械が設置されているが、おそらく対艦レーダーであろう

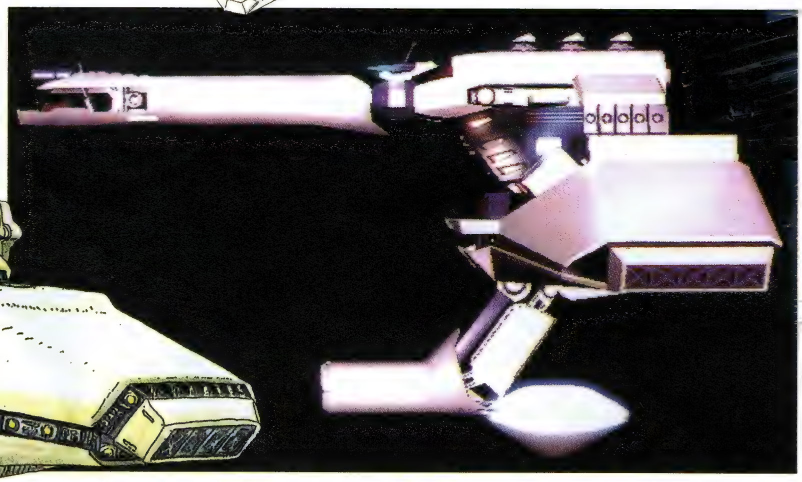
艦首部分



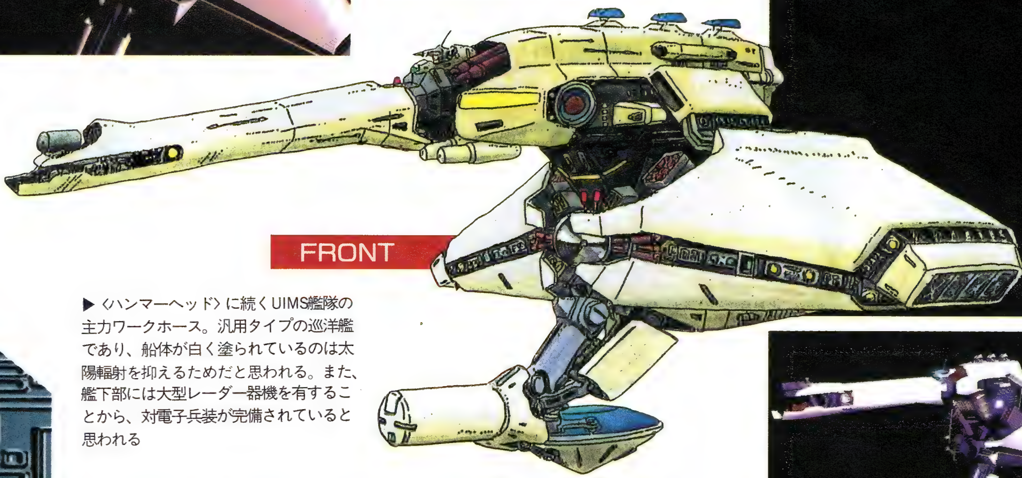
艦橋部分



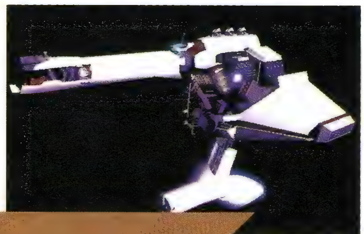




FRONT



▶〈ハンマーヘッド〉に続くUIMS艦隊の主力ワークホース。汎用タイプの巡洋艦であり、船体が白く塗られているのは太陽輻射を抑えるためだと思われる。また、艦下部には大型レーダー器機を有することから、対電子兵装が完備されていると思われる



◀▲艦下方ブロックの中央部にはフォトントーピード（光子魚雷）発射装置らしきものも装備されている。また、対電子兵装らしき器機も抱えてはいるが、効果なければただの箱。〈ドラグーン〉にはECM、ECCMが装備されていたため、ダックボーンがEMPパルス攻撃を行ったとしても通用しなかっただろう

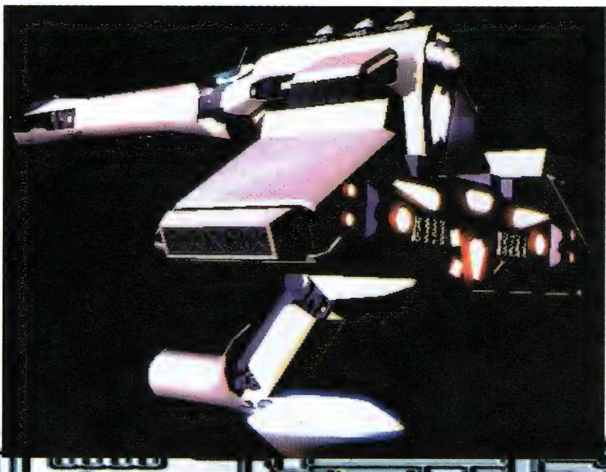
DUCK-BONE
［ダックボーン］

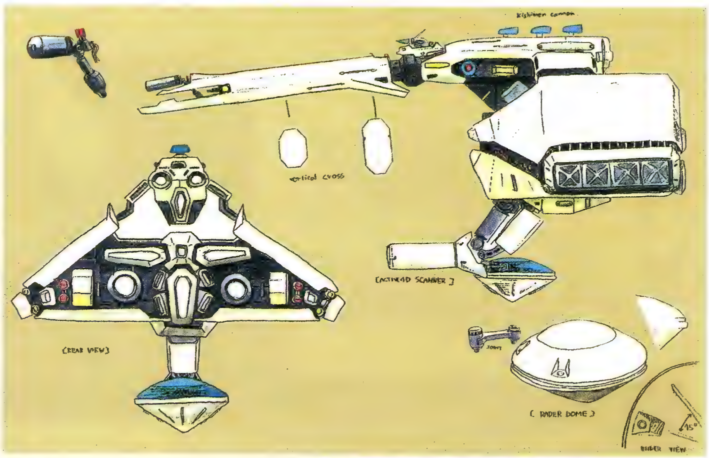
～UIMS巡洋艦～

REAR



◀艦後部から撮られたショット。超大型のメインエンジンを中心にして、双発のサブエンジンを配置。これにより大推力と高速巡航性能が得られるようになっている





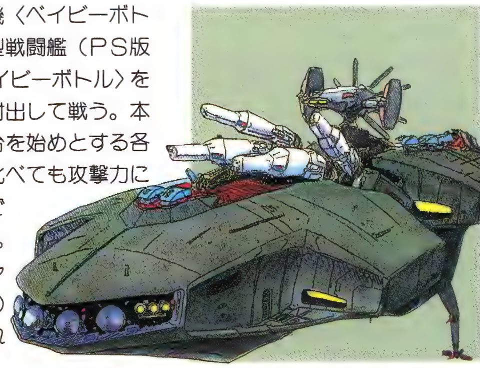
▲艦尾ブロック構造図。写真だけでは分かりにくい部分が示されている

ABILITY DATA

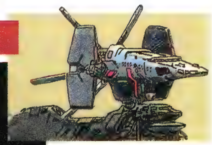
形式：巡洋艦／全長：300m／動力：不明／武装：大型レーザー砲台×3門、艦舷用レーザー砲タイプⅠ×8門／補足：艦下方に大型レーダードームとアクティブスキャナーを有する

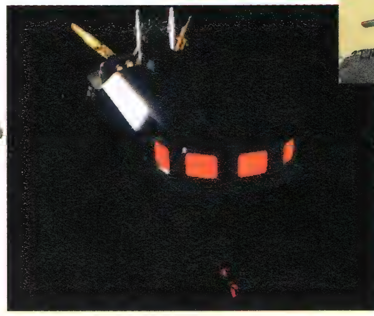
大型の重装甲高速戦闘機〈ベイビーボトル〉の母艦である中型戦闘艦（PS版には登場せず）。4機の〈ベイビーボトル〉を有し、有事の際はそれらを射出して戦う。本体自体も5門のレーザー砲台を始めとする各種兵装を持ち、他の艦艇と比べても攻撃力に引けをとらない、危険な艦である。推定全長は200m前後。

なお、開発当初には〈ジャンキーママ（麻薬中毒の母親）〉という危ない通称が付けられていた。



艦橋部分

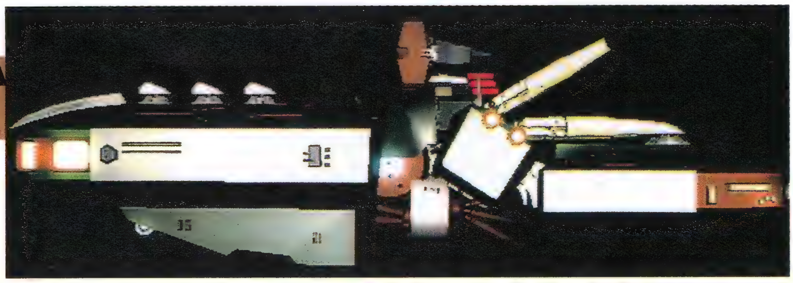


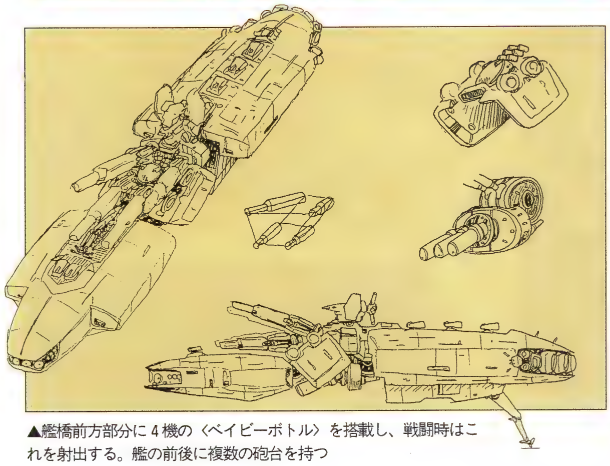


▲◀艦橋は他の艦艇と異なりコアブロックが見当たらない。また艦橋後方には〈ドルドヴァ〉の艦橋後方についていたロッドアンテナを小型化したものが取り付けられている。艦橋側面の板状の器機はレーダーらしい

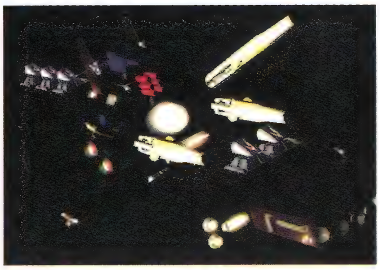
DRANKY-MAMA

［ドランキーママ］ ～BABY BOTTLE母艦～





▲艦橋前方部分に4機の〈ベイビーボトル〉を搭載し、戦闘時はこれを射出する。艦の前後に複数の砲台を持つ



▲〈ベイビーボトル〉自体が〈ドラグーン〉と同程度の50mということを考えると、大きさが分かりやすい

ABILITY DATA

形式：大型戦闘機用航宙母艦／全長：不明／武装：大型レーザー砲タイプII×2門／補足：4機の艦載機を有する MENキャノン）×2／補足：4機の艦載機を有する

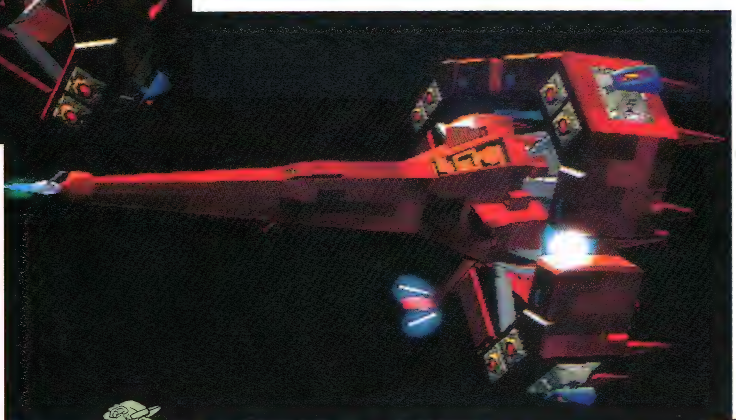
▼艦中央部には複数の砲台を配置。UIMS艦隊の中では比較的機動性が高く、高速接近しての近接戦闘を得意とする艦である。真っ赤な塗装が印象的



赤いカラーリングが印象的な駆逐艦。艦体中央部を取り囲むようにエンジンブロックが配置されており、その側面に3門のレーザー砲台と6門の艦舷砲を持つ。コアブロックは艦首部分に位置する。〈ダックボーン〉と同様の戦術運用思想がプログラムされていると見られ、高速戦闘機動を活かした雷撃戦を得意とする。次元位相差スキャナ（ワープした敵艦のワープアウトした位置を測定する器機）なども有する。ちなみにPS版では一瞬だけ背景用戦艦として登場している。

SHUDOLE

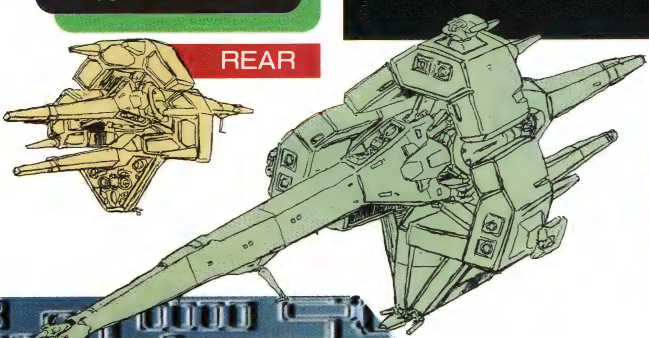
［シュドル］ ～UIMS駆逐艦～

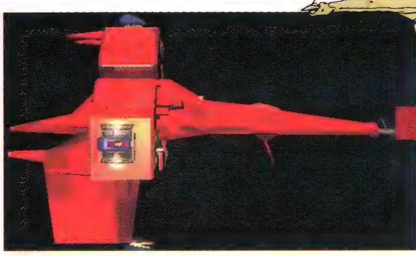


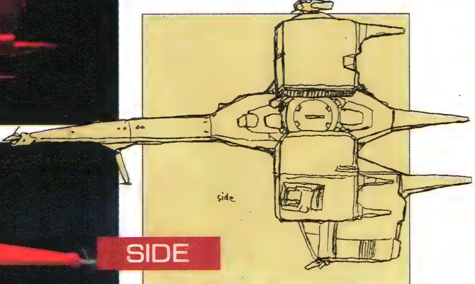


ABILITY DATA

形式：巡洋艦／全長：150m／動力：不明／武装：レーザー砲台×3門、艦舷用レーザー砲タイプII×6門



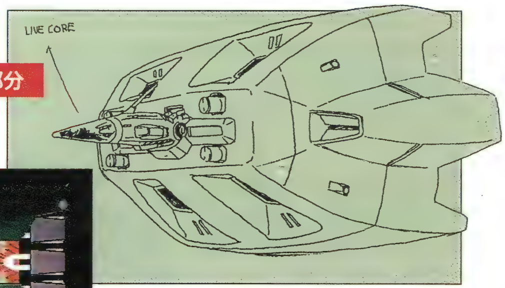




▲艦側面図を見ると、意外と細い形が分かる。エンジンブロックの間にレーダードームのようなパーツも見える

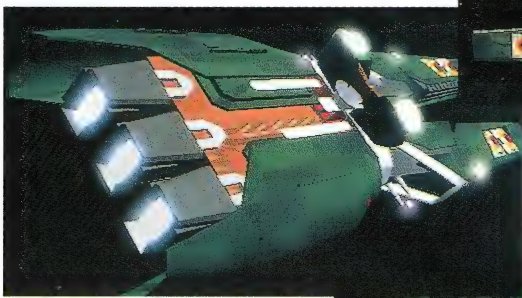
高速での一撃離脱戦闘を特意とするUIMS高速駆逐艦。全長は150m。どちらかというと20世紀末の魚雷艇のような小型艦の印象を受ける。垂直3連装の核融合エンジンを有する。コアブロックは艦の上下に挟まれるような感じで配置されている。次元位相差スキャナも持ち、獲物をしつこく追跡する戦闘猟兵のような艦である。

▼直方体のような直線形のシルエットラインを持つ〈ブルターニャ〉。高速機動を得意とする小型艦であり、その戦術運用思想は20世紀の砲艦やミサイル艦に近い。サイズは〈ログエル〉と同じ150mである。緑色の船体と、その運用方法から戦闘猟兵が連想される



▲エンジンブロックの前、船体に上下に挟まれるような形で中枢制御コアが搭載されている。ちなみにこの艦はPS版には登場しない（業務版のみ）



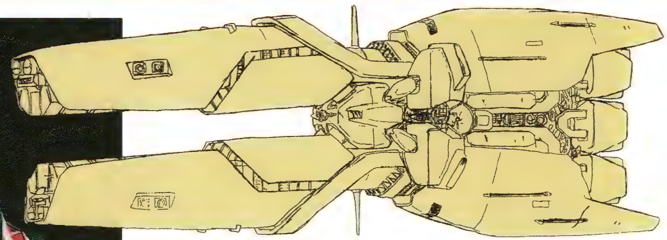


BRUTAGNYAH

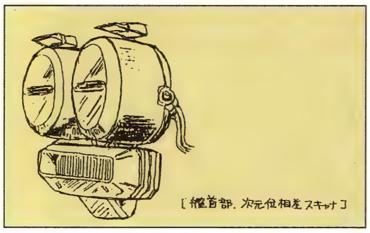
［ブルターニャ］

〜UIMS高速駆逐艦〜





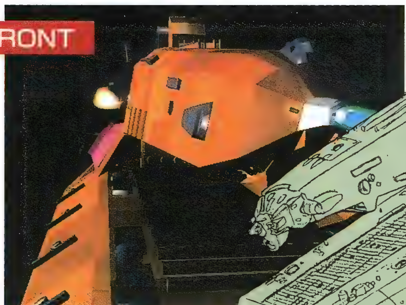
▼▶艦首には次元位相差スキャナが２つ搭載されており、これで敵艦の位置を測定、追跡する。艦前方側面には２門ずつ計８門の艦舷砲を設置しており、これで敵を駆逐する



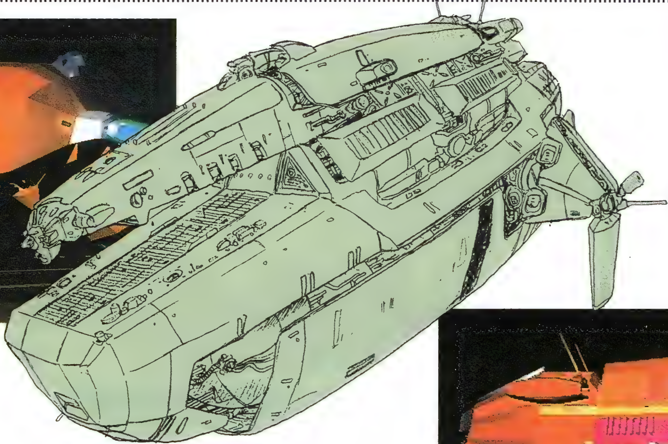
ABILITY DATA

形式：高速巡洋艦／全長：150m／武装：艦舷用レーザー砲タイプII×8門／補足：次元位相差スキャナ2基装備

見るからに鈍重そうな艦体を持つ、UIMSのエネルギータンカー（補給艦）。このようなタンカーがあることから考えると、UIMSの艦艇は推進剤供給により稼働するタイプのものが多いと思われる。艦体後部両舷のサブエンジンブロック先端には、センシング器機らしきものも設置されている。なお、船体下部に見えるのはタンク部分である。ちなみにこの艦もPS版には登場しない。



▲艦首部分を撮影した１枚。円筒状の突起物が見えるが、おそらくエネルギー供給用の外部接続シリンダーだと思われる



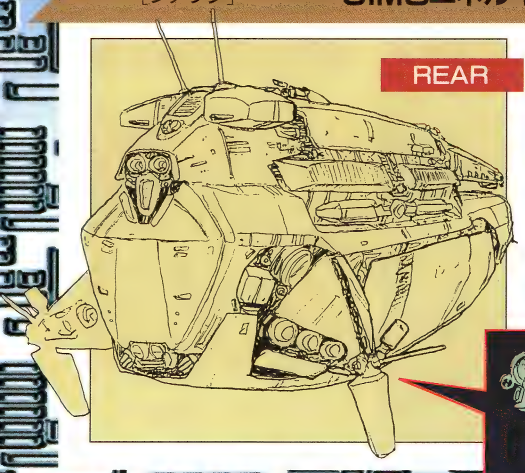
▲一見すると小さめに見えるが、実は〈ハンマーヘッド〉と同じ、500mの全長を誇る巨大艦艇である



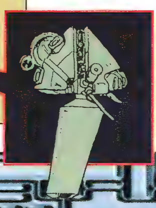
FATS

［ファッツ］

〜UIMSエネルギータンカー〜





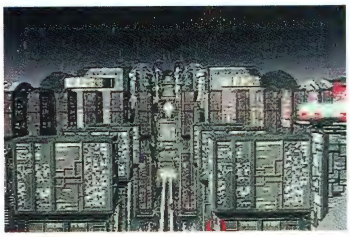


◀▲艦尾両舷に取り付けられたエンジンブロック。その先にはロッドアンテナなどのセンシング器機らしき設備が付けられている。艦下方にはタンクが入っており、ここに入っている推進剤を各艦艇に供給する

ABILITY DATA

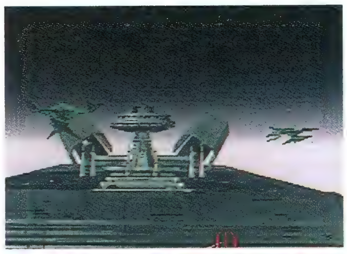
形式：大型エネルギータンカー／全長：500m／動力：不明／武装：なし／補足：UIMS艦隊にエネルギー（推進剤）の補給を行う宇宙補給艦。船体下部はタンクにあたる



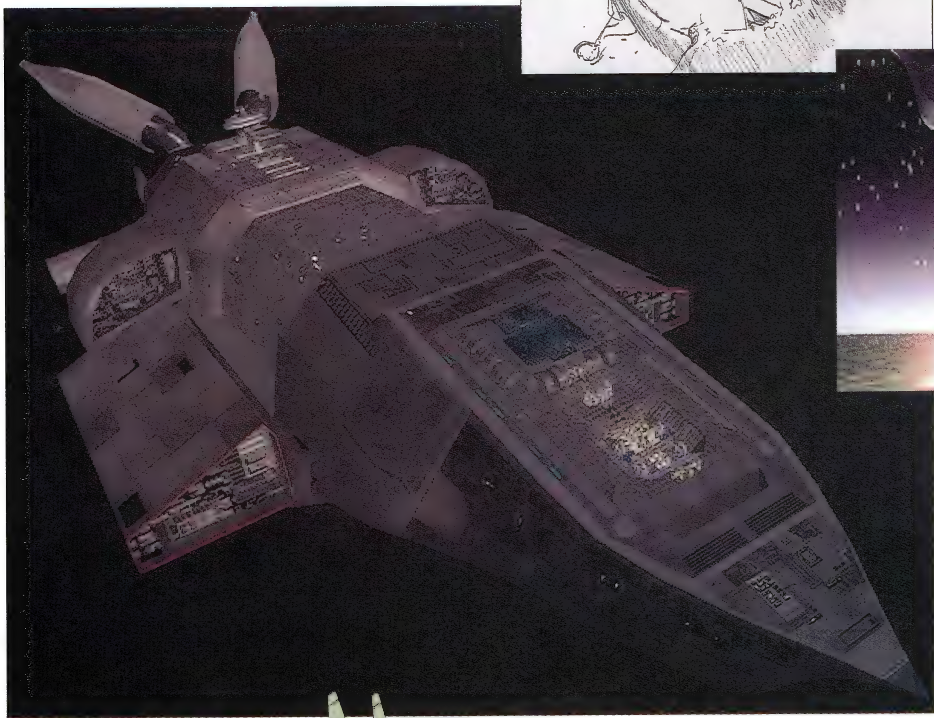


◀上部甲板にある市街ブロック。小型のUIMSでも住んでいるのだろうか?





◀武装ブロック最後尾に艦橋があり、ここが制御中枢となる。ここの周辺部には様々な兵装が施されている





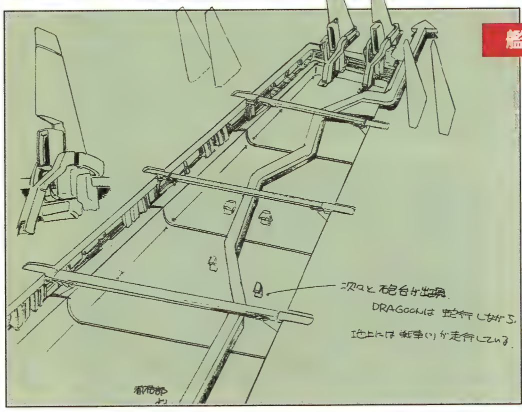
超巨大移動要塞。<ガーブ>という名はGravitational Orbital Uncommon Radiation Breeder＝重力軌道異常放射増殖源の頭文字を取ってUGSFが付けた略称である。惑星エネルギーを吸収後、物質転換して成長するUIMS・δの旗艦であり、全長8000m。上部甲板は市街ブロックと武装ブロックの2つに分けられている。内部にエナジーチャンバーを有し、ここから艦首にある次元転送型の巨大高射砲にエネルギーを送り込む。

GOURB
[ガーブ]
～UIMS・δ移動要塞～

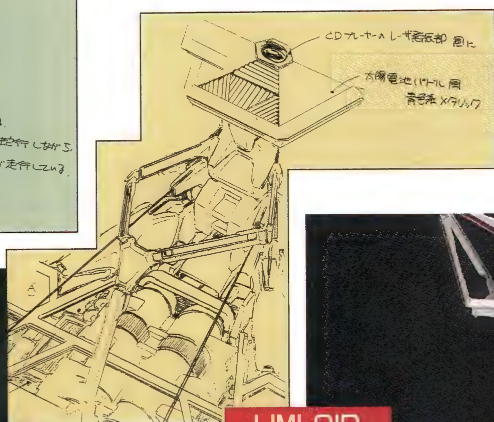
ABILITY DATA

形式：大型移動要塞／全長：8000m／動力：不明（エナジーチャンバーに集められた惑星エネルギーと思われる）／武装：艦首巨大高射砲（次元転送タイプ）×1門

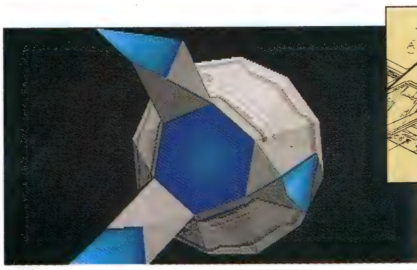
艦橋脇ダクト部分



◀武装ブロック中央に位置する中央溝部分。矢印は〈ドラグーンR〉の飛行した軌道である



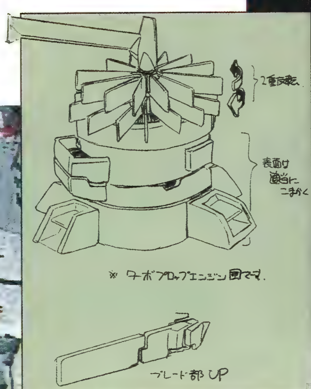
LIMLOID

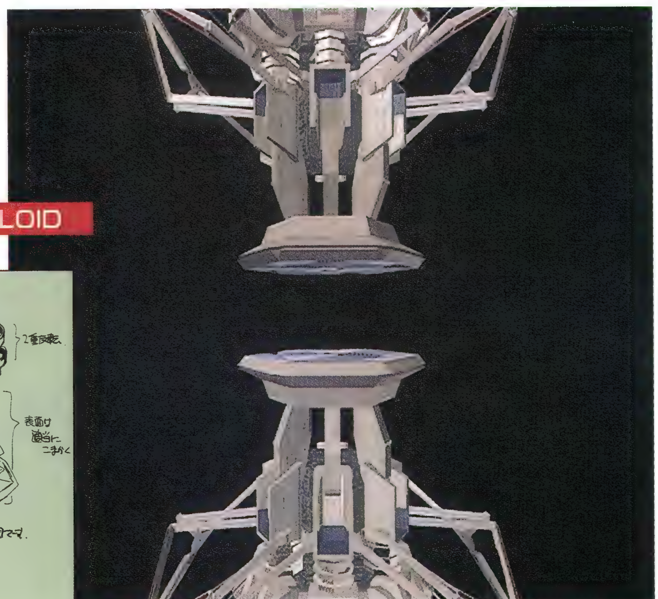


▲リムロイド中央部で浮遊しているスパークビットの内側パーツ、リムビット。ビットボムで防衛行動を行う



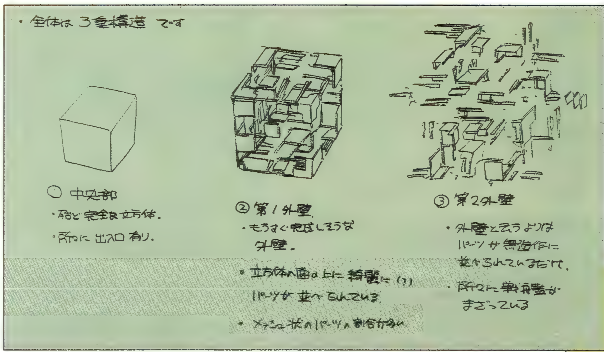
エナジーチャンバー全景



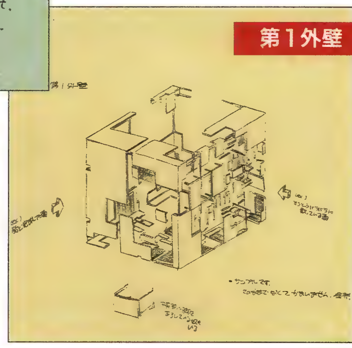


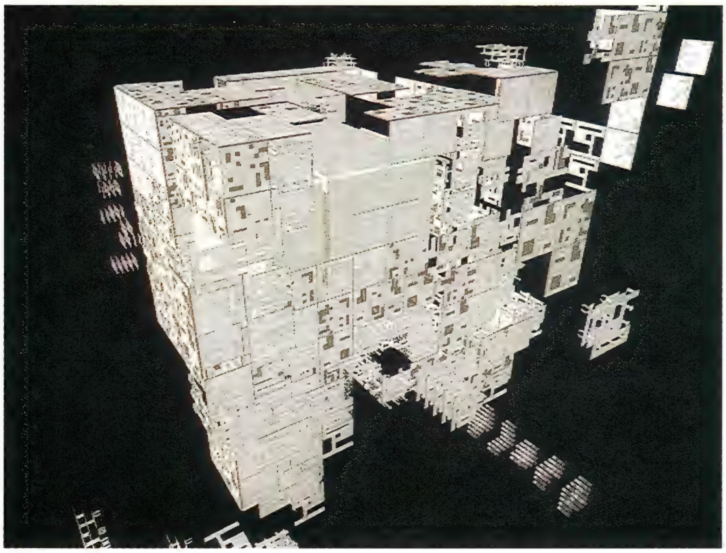
▲〈ガーブ〉動力部であるリムロイド。〈キャノンシード〉のセンターポールに相当する機関である。中央にスパークビットが浮遊している。スパークビット自体はリムブレード（外側パーツ）とリムビット（内側パーツ）から成る

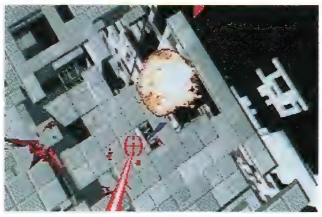
UIMS・δが惑星コーネウス前方の宇宙空間に建造した前衛基地。3000m四方の長さを持つ巨大基地である。内部は3層構造に分かれており、ここから見ると、まだ建造中らしい。内部には〈ファイア・ビー〉を始めとする無数の戦闘機を擁し、第1外壁付近のドックには駐留艦隊が係留されている。第2外壁内部の中央溝を辿っていくと、コアブロック（動力炉）である〈スピナー〉があり、ここを壊すと基地自体が維持できなくなって崩壊する。

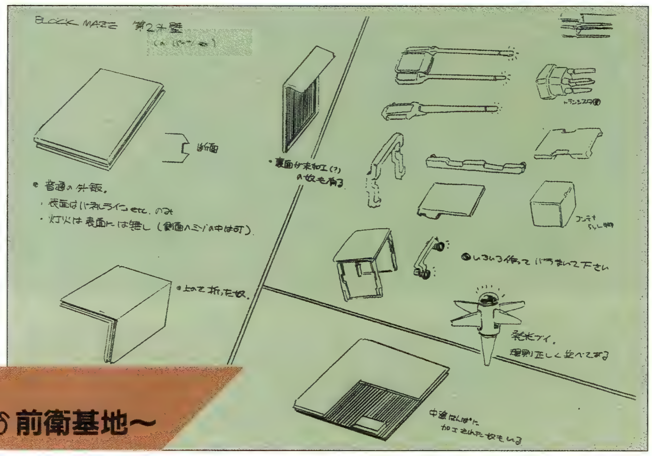


◀▼〈ブロックメイズ〉構造図と、各種パーツを描いた資料。ゲーム中では全景を捉えにくい〈ブロックメイズ〉の構造を知るうえで、貴重な資料である。浮遊するパーツが一見ランダムに組まれた〈ブロックメイズ〉はまさに迷路。その中を〈ドラグーンR〉は進む









BLOCK-MAZE
［ブロックメイズ］
～UIMS・δ前衛基地～



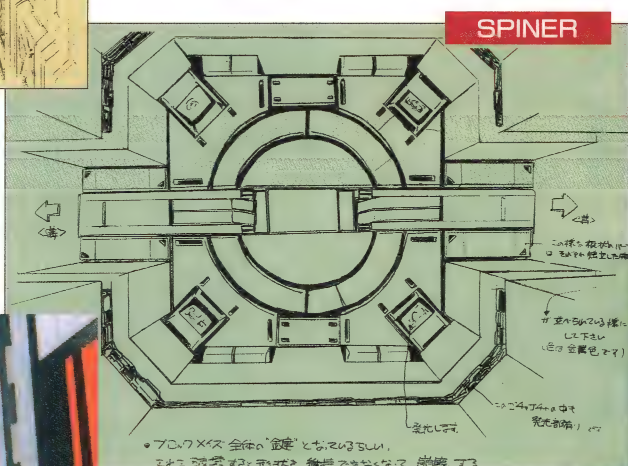
▲中央ブロックの真ん中に位置する中央溝。ここを進んでいくと〈スピナー〉に到達する。余談だが、中央ブロックには所々、出入口があり、ここから〈ファイア・ビー〉を始めとする迎撃機が発進する。また、第1外壁層には宇宙ドックがある

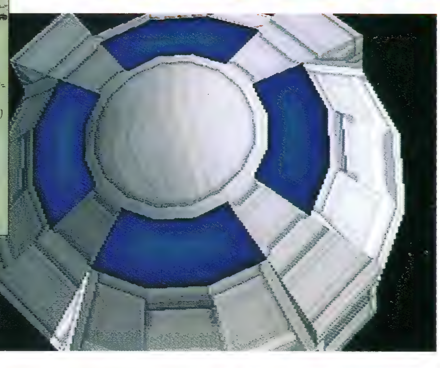


ABILITY DATA
形式：宇宙要塞／全長：3000m四方／全容積：約27000000000㎥／動力：スピナー（動力炉）／武装：なし／補足：UIMS・δの前衛基地であり、建造中であった。3層構造に分かれており、多数の宇宙ドックと迎撃機を有している



▶〈スピナー〉を失い、爆散する〈ブロックメイズ〉。爆発パターンから察するに、縮退爆発か？





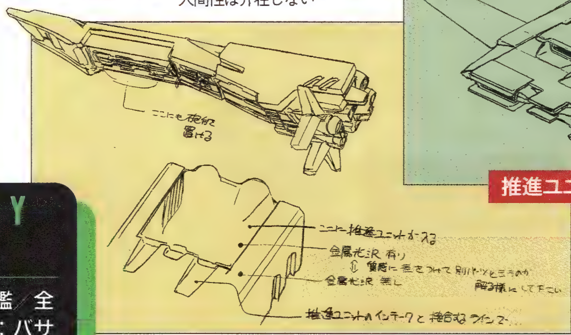


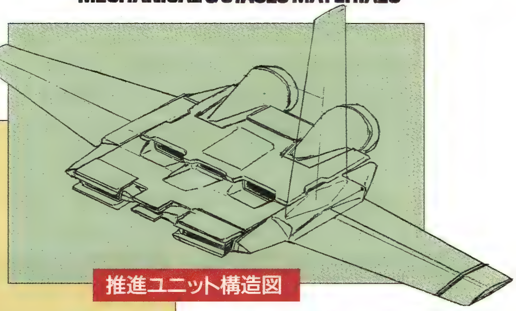
▲▶〈ブロックメイズ〉中枢部分に位置する〈スピナー〉。同基地を維持するための「鍵」である動力炉である。これを破壊されると基地構造を維持できなくなり、〈ブロックメイズ〉は爆散する。直径は50m。灰色のカラーリングがいかにも「機械」的だ

シャープなラインでまとめられたＵＩＭＳ・δの重巡洋艦。推進ユニットは他の艦のものと同一のパーツを用いており、機械知性体ならではの合理性を感じ取れる構造になっている。主武装は艦の両舷に設置された12門の艦舷砲。全長は900mで、これは20世紀後期のフリゲイト艦６隻分の長さに匹敵するものである。

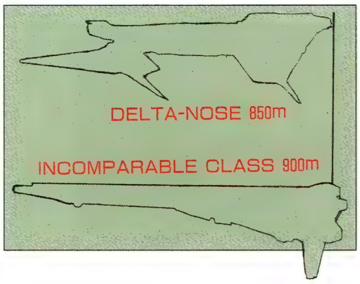


▶推進ユニットの規格化による流用で生産性は向上する。徹底的なデジタル思考の間に人間性は介在しない



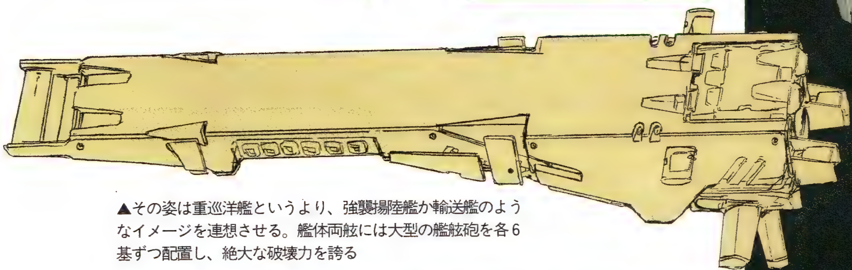


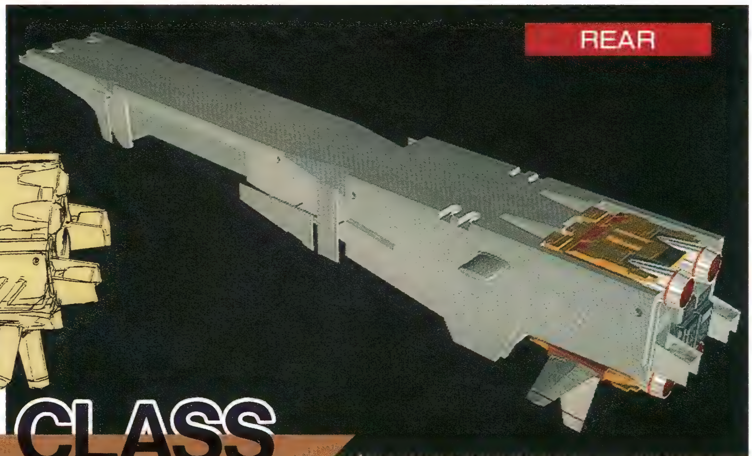
◀▼艦体下部には推進ユニットを装備。〈ドラグーン〉シリーズ同様のラムジェット式核融合エンジンを使用している



ABILITY DATA

形式：汎用重巡洋艦／全長：900m／動力：バサード・ラムジェット式核融合エンジン／武装：艦舷用レーザー砲×12門

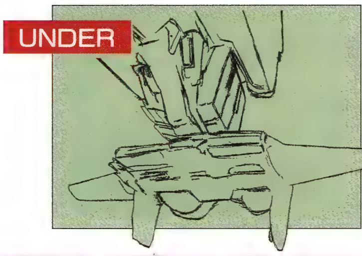




▲その姿は重巡洋艦というより、強襲揚陸艦か輸送艦のようなイメージを連想させる。艦体両舷には大型の艦舷砲を各６基ずつ配置し、絶大な破壊力を誇る

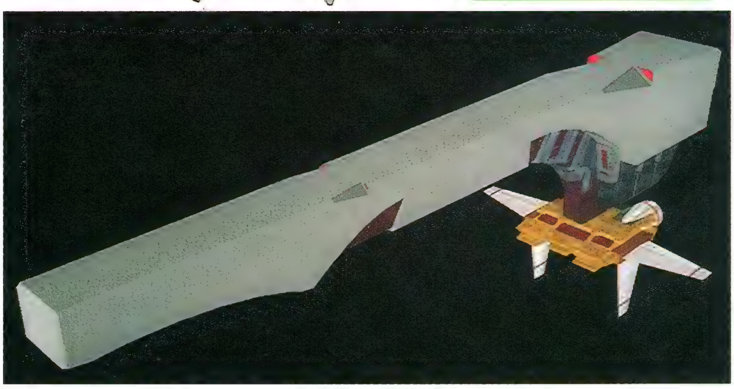
INCOMPARABLE CLASS

［インコンパラブル級］　～UIMS・δ重巡洋艦～

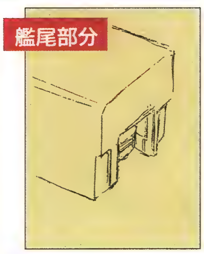


ABILITY DATA

形式：汎用戦闘艦／全長：650m／動力：核融合エンジン／武装：艦舷用レーザー砲×８門



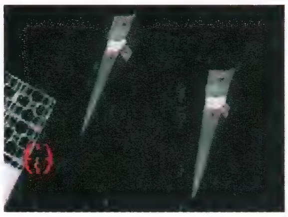
ＵＩＭＳ・δの主力戦闘艦。〈インコンパラブル級〉重巡と同様のラインを持つ。艦隊の中央で平気で同士撃ちなどを行うＵＩＭＳと違い、〈ドラグーンR〉が艦隊の中央突破を図った時、同士撃ちを恐れて砲撃ができなかった艦である（機械にしては人間的？）。全長は650m。艦舷砲を左右に４門ずつ装備している。



DEFIANT CLASS

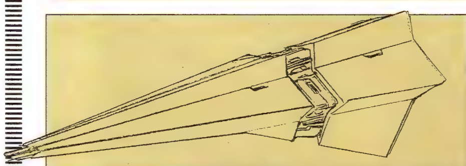
［デファイアント級］　～UIMS・δ主力戦艦～

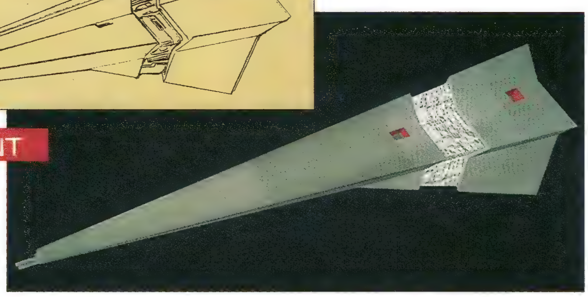
他の２隻の艦と比べて、大幅にシルエットが異なる巡洋艦。エンジンパーツも他の艦からの流用化は図られていない。艦隊配置の際は外周部分の守りを担当しており（ゲーム中では砲撃してこない背景用の艦である）巡洋艦というよりも護衛艦的な役割に近いようである。滑らかな表面処理の艦体を持つ。艦首に主砲らしきものがあるが詳細は不明。

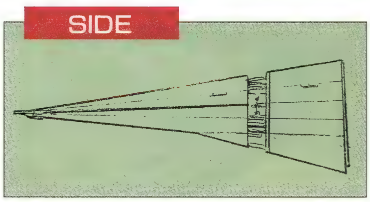


ALBACORE CLASS

［アルバコア級］　～UIMS・δ巡洋艦～





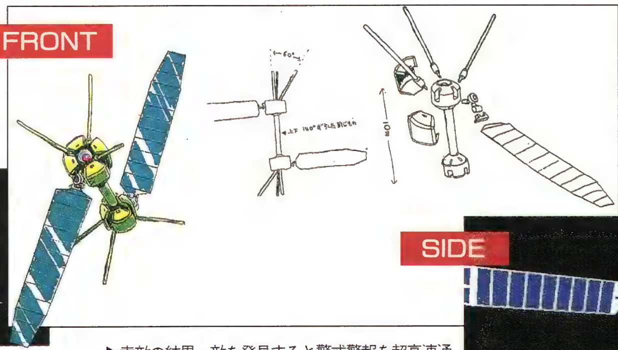


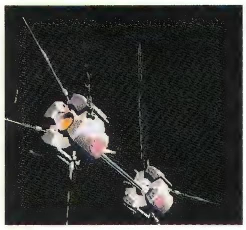
ABILITY DATA

形式：巡洋艦／全長：400m／動力：ラムジェット式核融合エンジン／武装：不明

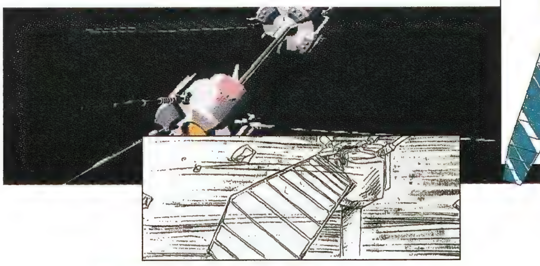
UIMSがアステロイドベルトの先端部分に配置している監視衛星（PS版には登場しない）。索敵任務を主とし、敵の侵入を察知すると前衛艦隊に高速通信で報告する。それ自体に武装らしきものは見当たらないため、攻撃能力はないと思われるが、厄介な存在と言えるだろう。

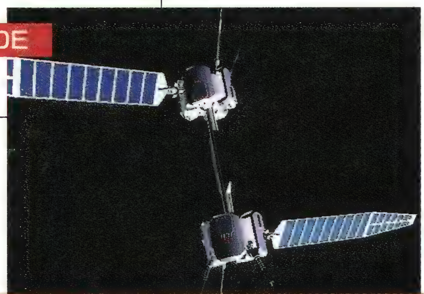
▼本体ユニットは全長10m。本体に２枚の太陽電池パドルを取り付けた構造になっている。本体には戦術長距離索敵レーダーやドップラーパルスレーダーを始めとする各種のセンシング器機を搭載していた





▲普段はアステロイドベルト外周部分に静止しているが、敵を発見すると途端に活性化する





▶索敵の結果、敵を発見すると警戒警報を超高速通信（レーザー通信か？）によりUIMS艦隊に打電する言わばAEW（早期警戒機）のような任務をこなすイヤな監視衛星だ

ABILITY DATA

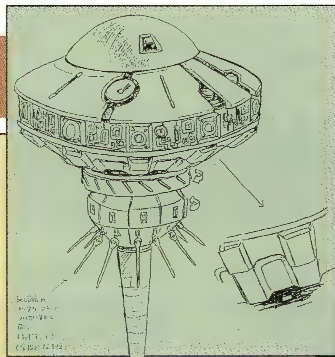
形式：監視衛星／全長：10m／動力：太陽電池パドル×2／武装：なし

DOMOIG
［ドモイグ］

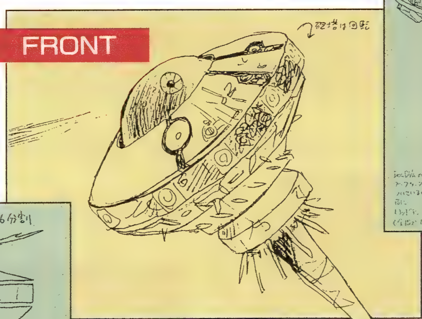
～UIMS監視衛星～

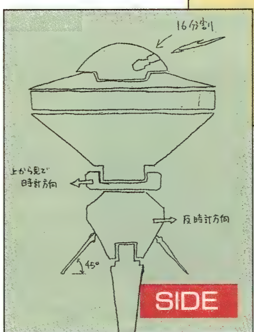
VILVONTILKPOWWYERDINGS
［ヴィルヴォンティルクポウヤーディングス］ ～UIMS浮遊砲台～

舌を嚙みそうな名称の付けられた浮遊砲台。惑星ドグマス上の〈キャノンシード〉の周辺部を浮遊し、同砲に接近するものに対し、ニードル状のビームを発射する。本体下方にセンシング用のロッドアンテナを多数持っている。外見上には動力機関の有無を感じさせるものが見られないため、反重力機関を有していると思われるが、詳細は不明。なお、この機械もPS版には登場しない。



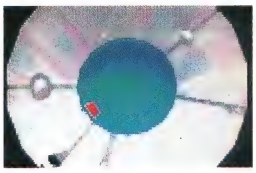






◀〈キャノンシード〉最終防衛ラインに浮遊しており、接近する敵に対しレーザー砲撃を行う

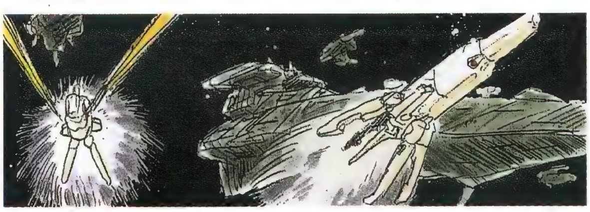




ABILITY DATA

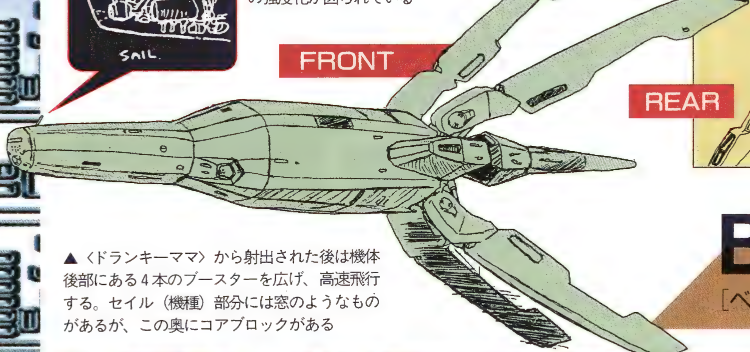
形式：浮遊砲台／全長：50m／動力：不明／武装：レーザー砲タイプII×10門、ニードルレーザー

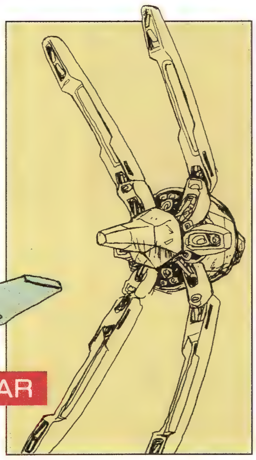
▲〈タワーキャノン〉が地上砲台ならば、こちらは空中砲台といったところか。空中に屹立するその姿はいかにもという不気味な感じを漂わせている。上部の円形部分は常に回転しており、側面には無数のレーザー砲を装備している（PS版には登場しない）



▲高速で飛来し、敵にレーザー砲撃を行う。通称「カタイ敵」。装甲の強度化が図られている







表面に硬度装甲処理を施された大型高速戦闘機。その名の通り、瓶のような形状が特徴的な機体である。普段は〈ドランキーママ〉の艦橋前部に係留されているが、敵の接近と同時に射出され攻撃を開始する。戦闘時は後部のブースターを広げて高速で飛行する。武装は2門のレーザー砲。機体前方部分内部にコアブロックが収納されており、敵の直撃を食らってもビクともしない。

ABILITY DATA

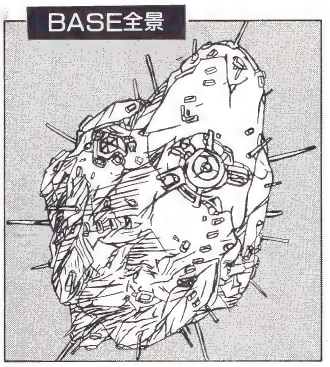
形式：重装甲大型高速戦闘機／全長：50m／動力：不明／武装：小型レーザー砲×2門

▲〈ドランキーママ〉から射出された後は機体後部にある４本のブースターを広げ、高速飛行する。セイル（機種）部分には窓のようなものがあるが、この奥にコアブロックがある

BABY-BOTTLE
［ベイビーボトル］ ～UIMS重装甲大型高速戦闘機～

小惑星帯に配備されたＵＩＭＳの早期警戒用前線基地。小惑星を流用して動力ユニットを埋め込み、内部をくり抜いて〈フェーカー〉などの戦闘機部隊の格納ブロックとしている。表面には無数のアンテナロッドが建てられており、見るものに威圧感を与える。中央の剥き出しになったメインユニットを破壊すると爆散する。

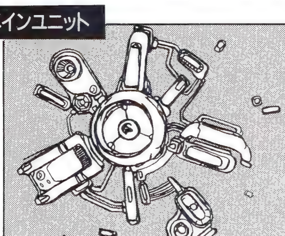
BASE全景



ASTEROID BASE

［アステロイドベース］ ～UIMS前衛基地～

メインユニット

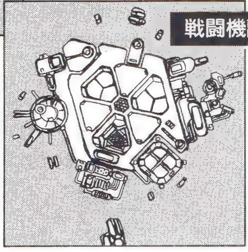


ABILITY DATA

形式：小惑星要塞／全長：500m／動力：不明／武装：不明



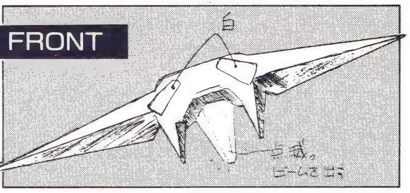
戦闘機離発着場

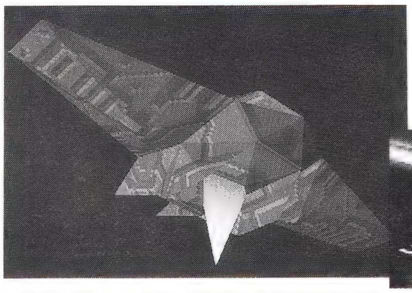


◀6基の離発着ゲートがあり、ここから戦闘機群が一斉に出撃する。左の写真はメインユニット（動力炉）

▼▶全幅16m。その名の通りブーメラン状の形状をしており、20世紀末に米国が使用していたＢ２爆撃機を連想させるシルエットを持つ。UIMS・δが惑星上に侵入した敵を迎撃するのに使用。動き自体はさほど速くない

FRONT





▼惑星コーネウスに侵入したくドラグーンR〉に対し、UIMS・δは〈ベルテ〉と〈ブーメラン〉の編隊を投入してきた。下はその際に撮られたスナップ

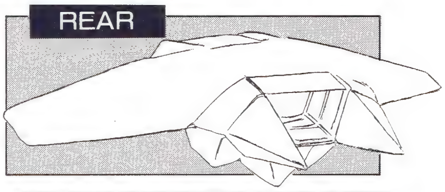


BOOMERANG

［ブーメラン］ ～UIMS・δ迎撃機～

ＵＩＭＳ・δの戦闘攻撃機。全幅16m。要撃任務を主とする。惑星コーネウス上に降下した〈ドラグーンR〉に対し、編隊を組んで襲いかかる。武装はモノレーザー１門。被弾耐性は低い。ＵＩＭＳの〈ブルー・フライ〉に相当する。

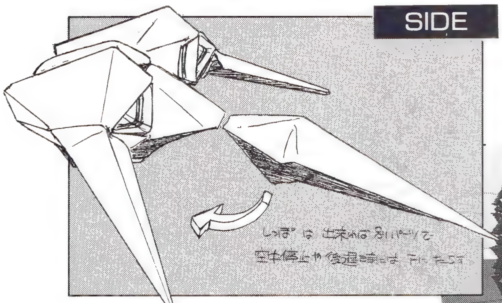
REAR



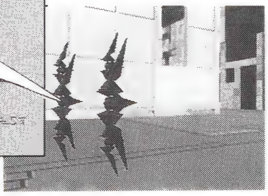
ABILITY DATA

形式：迎撃用戦闘機／全長：不明／全幅：16m／武装：モノレーザー×１門

SIDE

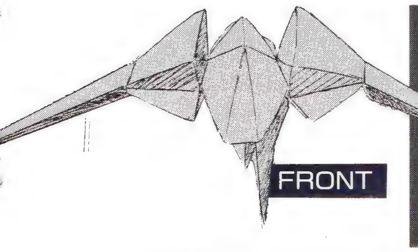


▼死を恐れず体当たりしてくる恐怖の要撃機。ある連邦将兵は「あの機体は人の血の色で染められている」と語ったという

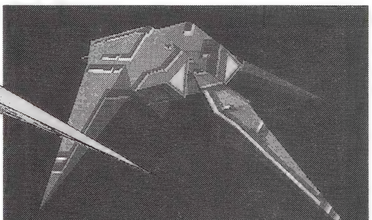


FIRE BEE

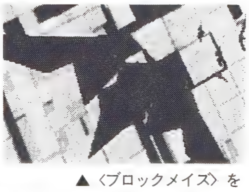
［ファイア・ビー］ ～UIMS・δ迎撃機～



FRONT



要迎任務を主とするＵＩＭＳ・δの戦闘機。真紅のカラーリングが見るものの眼を引く機体である。武装はモノレーザー１門。〈ブロックメイズ〉や〈ガーブ〉内部のエナジーチャンバーに多数配備されている。



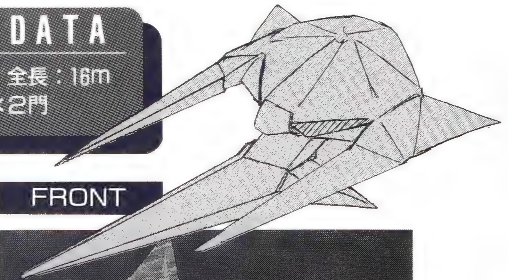
▲〈ブロックメイズ〉を始めとする施設に大量配備されている。機動旋回性能が高く、撃墜するのが難しい

ABILITY DATA

形式：迎撃用戦闘機／全長：17.5m／武装：モノレーザー×１門

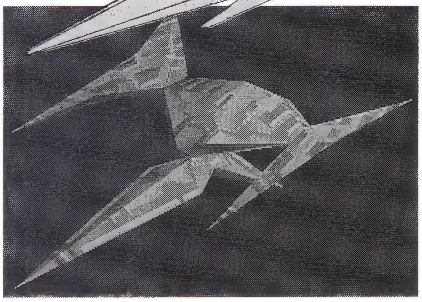
ABILITY DATA

形式：迎撃用戦闘機／全長：16m／武装：レーザー砲×２門



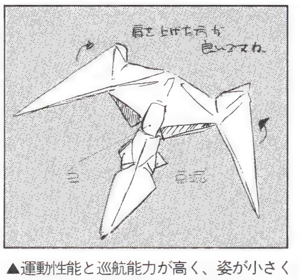
▶鋭い直線形の形状が特徴的な機体。まさに海神の槍という形容が当てはまる。機体中央部分には制御体を格納。〈ガーブ〉の武装区画に配備されており、同艦守備の要となっている

FRONT



TRIDENT

［トライデント］ ～UIMS・δ迎撃機～



▲運動性能と巡航能力が高く、姿が小さく見えたかと思うと次の瞬間には接近してレーザーを放つ厄介な存在だ

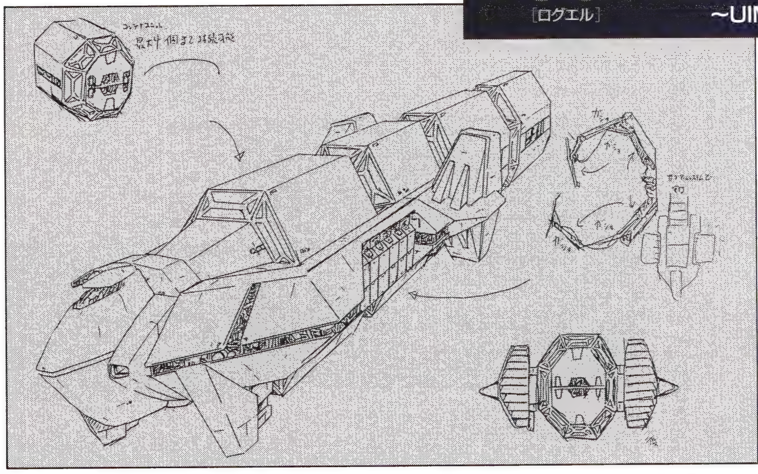
その特異な形状から、ギリシア神話中に登場する海神の使用する三叉の槍の名を付けられた要撃戦闘機。〈ガーブ〉甲板上の武装区から出撃して、接近するものに攻撃を行う。武装はレーザー砲２門。対被弾性能は高くない。



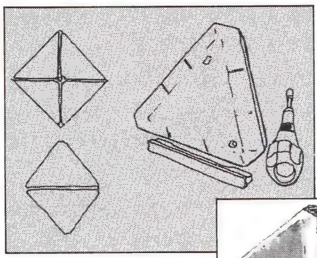
UIMS&UIMS・δ OTHER MECHANICALS

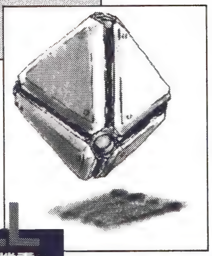
LOGEL
［ログエル］ ～UIMS貨物船～

▼UIMSが使用している貨物船。全長150m。ブロック構造になったコンテナを最大４個まで搭載可能。業務版の一部では登場するが、PS版には登場しない

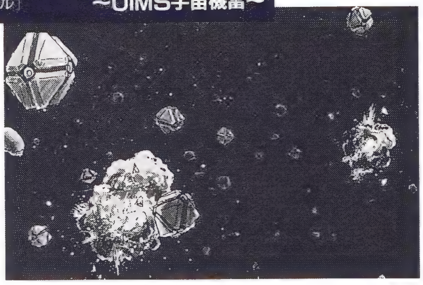


DEATH BALL
［デスボール］ ～UIMS宇宙機雷～



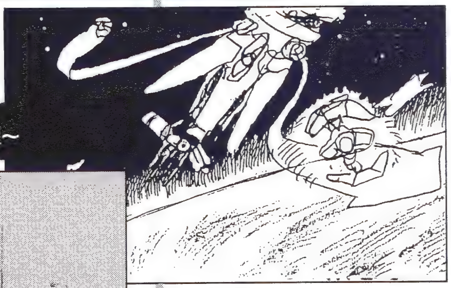


▲UIMSがアステロイドベルトに敷設している宇宙機雷。表面はミラー構造になっており、低出力の光学兵器なら反射する。全長16m

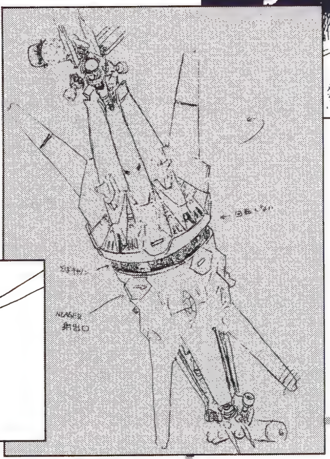


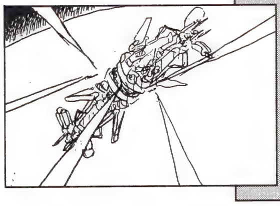
▲機雷敷設が敵に与えるダメージは直接的なものばかりではない。機雷の敷設により、艦船は回避行動によるロスを余儀なくされるし、心理的にも圧迫感を与えられる。もし、機械生命体であるUIMSがそこまで人間の心理を読んでいたとすれば、恐るべき事実であろう

CHELRAY
［チェルレイ］ ～UIMS戦闘衛星～

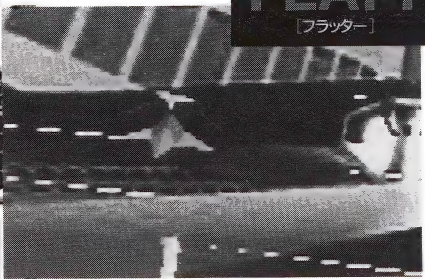


▶惑星ドグマスの最終防衛ラインに配置された大型の戦闘衛星(PS版には登場せず)。敵が接近するとレーザー砲撃と艦載機の射出を行う。余談だが、UIMSにはIFF (敵／味方識別装置) のようなものを持ち、それで敵を識別しているのだろうか？



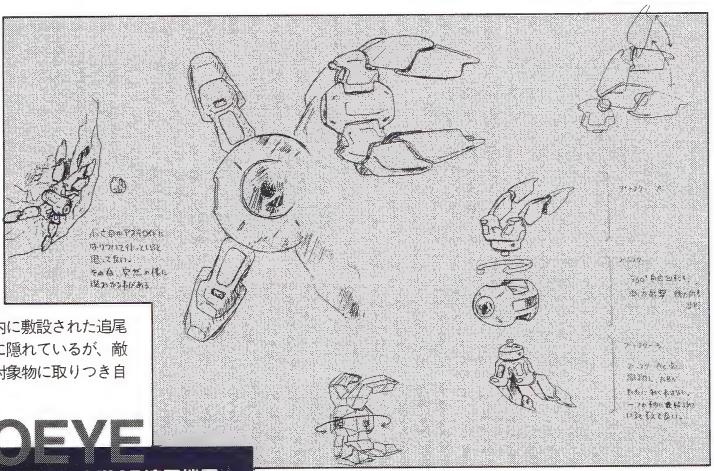


FLATTER
［フラッター］ ～UIMS戦闘機～



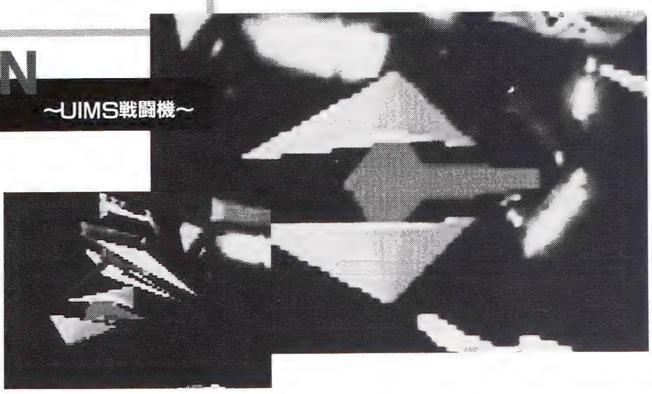
▲UIMSの迎撃用戦闘機。主武装はAAM(空対空ミサイル)。高速接近してミサイルを発射後、再び高速離脱するヒット＆アウェイ戦闘を行う。耐久性は低い。全長は20m

MONOEYE
［モノアイ］ ～UIMS追尾機雷～



▶アステロイドベルト内に敷設された追尾機雷。普段は隕石の陰に隠れているが、敵が接近すると接近して対象物に取りつき自爆する

TALKEN
［タルケン］ ～UIMS戦闘機～



▶全長22mのUIMS迎撃用宇宙戦闘機。対被弾性は高い。兵装はパルスショット２門。意外に攻撃力が高い。UIMSの戦闘機の中でも優秀な機体であり、厄介な相手と言えるだろう

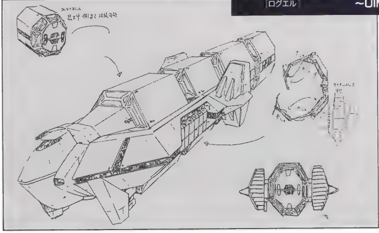
FAKER
［フェーカー］ ～UIMS主力戦闘機～

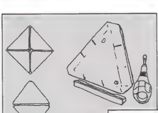


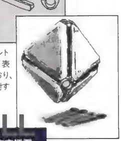
▲UIMSの主力宇宙戦闘機。フォトン（光子）レーザーを持ち、編隊を組んで敵に襲いかかる。全長は16m。対被弾性能は高くないが、数が多いためUGSF部隊にとって頭の痛い存在であった。母艦〈ドルドヴァ〉から発進される

▼UIMSが使用している貨物船。全長150m。ブロック構造になったコンテナを最大4個まで搭載可能。業務版の一部では登場するが、PS版には登場しない

LOGEL
［ログエル］ ～UIMS貨物船～

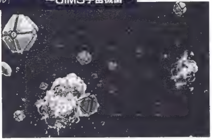




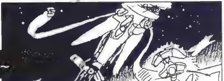


▲UIMSがアステロイドベルトに敷設している宇宙機雷。表面はミラー構造になっており、低出力の光学兵器なら反射する。全長16m

DEATH BALL
［デスボール］ ～UIMS宇宙機雷～

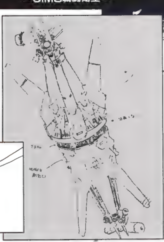


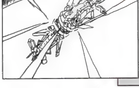
▲機雷敷設が敵に与えるダメージは直接的なものばかりではない。機雷の敷設により、艦船は回避行動によるロスを余儀なくされるし、心理的にも圧迫感を与えられる。もし、機械生命体であるUIMSがそこまで人間の心理を読んでいたとすれば、恐るべき事実であろう



CHELRAY
［チェルレイ］ ～UIMS戦闘衛星～

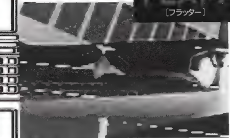
▶惑星ドグマスの最終防衛ラインに配置された大型の戦闘衛星（PS版は登場せず）。敵が接近するとレーザー砲撃と艦載機の射出を行う。余談だが、UIMSにはIFF（敵／味方識別装置）のようなものを持ち、それで敵を識別しているのだろうか？



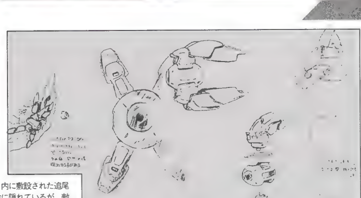


UIMS&UIMS・δ OTHER MECHANICALS

FLATTER
［フラッター］ ～UIMS戦闘機～



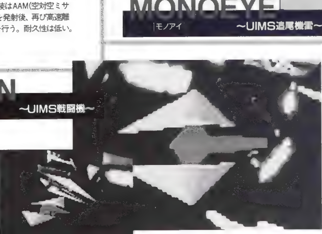
▲UIMSの迎撃用戦闘機。主武装はAAM(空対空ミサイル)。高速接近してミサイルを発射後、再び高速離脱するヒット＆アウェイ戦闘を行う。耐久性は低い。全長は20m



▶アステロイドベルト内に敷設された追尾機雷。普段は隕石の陰に隠れているが、敵が接近すると接近して対象物に取りつき自爆する

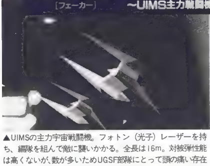
MONOEYE
［モノアイ］ ～UIMS追尾機雷～

TALKEN
［タルケン］ ～UIMS戦闘機～



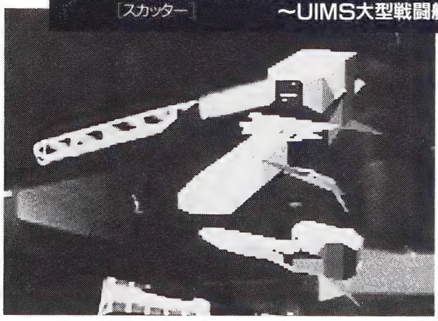
▶全長22mのUIMS迎撃用宇宙戦闘機。対被弾性は高い。兵装はパルスショット2門。意外に攻撃力が高い。UIMSの戦闘機の中でも優秀な機体であり、厄介な相手と言えるだろう

FAKER
［フェーカー］ ～UIMS主力戦闘機～

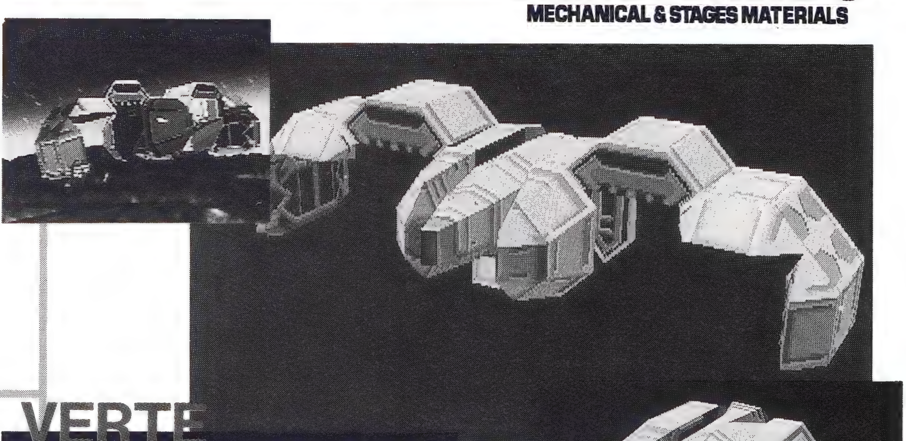


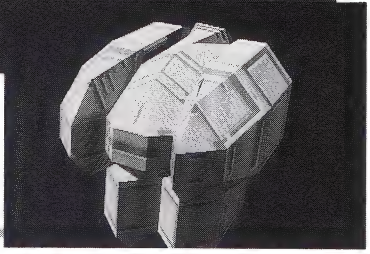
▲UIMSの主力宇宙戦闘機。フォトン（光子）レーザーを持ち、編隊を組んで敵に襲いかかる。全長は16m。対被弾性能は高くないが、数が多いためUGSF部隊にとって頭の痛い存在であった。母艦〈ドルドヴァ〉から発進される

SCUTTER
［スカッター］ ～UIMS大型戦闘艇～



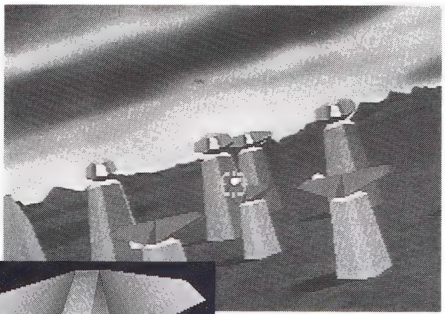
◀UIMSの大型戦闘艇。全長100m。〈ドルドヴァ〉を守備している

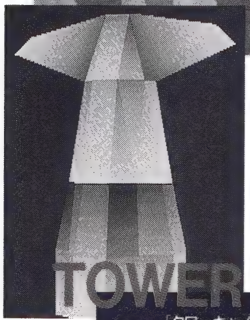




VERTE
［ベルテ］ ～UIMS・δ戦略攻撃機～

▲▶UIMS・δの戦略攻撃機。武装はパワーレーザー、連装式パワーミサイル。全幅20mと小型の機体だが、〈ドラグーンR〉と対等に渡り合えるだけの能力を誇る。高速巡航形態時は翼を機体腹部に押しつけるようにして飛行する（写真右）

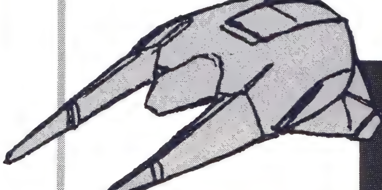


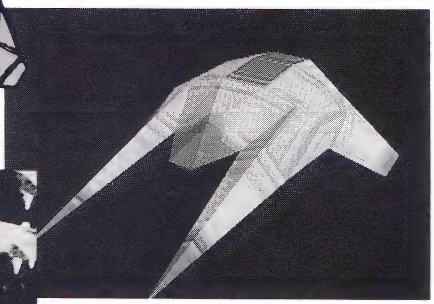


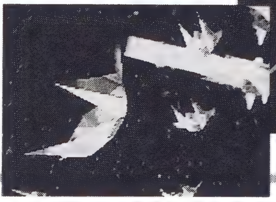
▲◀UIMSの砲台。パワーレーザー装備の大型（120m）とファイアボール装備の小型（45m）の2種類がある。惑星ドグマス表面の〈キャノンシード〉最終防衛ラインに敷設されている。UIMS・δも同様の砲を使用していた（写真左）

TOWER CANNON
［タワーキャノン］ ～UIMS固定砲台～

METEOR
［ミーティア］ ～UIMS・δ主力戦闘機～



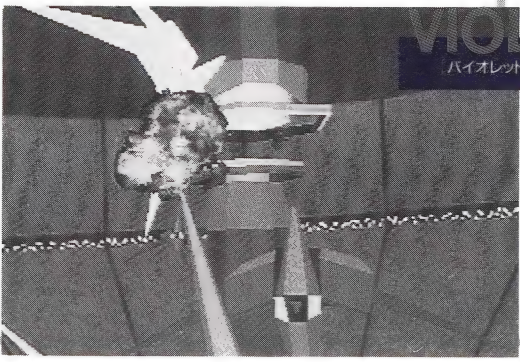




◀UIMS・δの主力戦闘機。進化系統が〈フェーガー〉と似ていたらしく、形状が酷似している。武装はツインレーザー砲。全長は17.5mである

［UIMS&UIMS・δアザーメカニカル］
～その他のUIMS&UIMS・δメカニック～

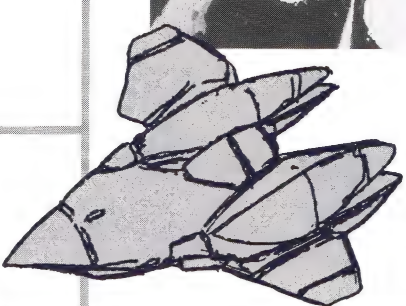
VIOLET BEE
［バイオレット・ビー］ ～UIMS迎撃機～



◀全長18m。モノレーザーを装備しているが、それを使用することは殆どない。むしろ高速で体当たりをしてくることが多く、対UIMS戦では〈ドラグーン〉を苦しめた。〈キャノンシード〉警護用に配備されている迎撃用戦闘機である

PHANTOM
［ファントム］ ～UIMS戦闘機～





◀UIMS・δの迎撃用宇宙戦闘機。武装は〈フラッター〉と同じくAAMである。その名の通り、幽霊のように編隊で高速接近して一撃離脱していく。全長は23m。ブルーグレーのカラーリングが特徴的

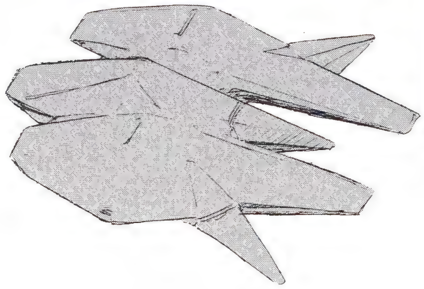
BLUE FLY
［ブルー・フライ］ ～UIMS迎撃機～

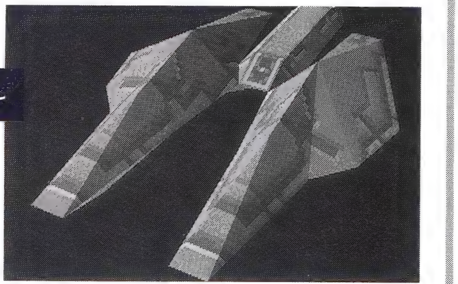




▲UIMSの惑星防衛用小型戦闘機。迎撃任務を主とする。全長は18m。モノレーザーを武器とし、惑星内に侵入した敵に対し、大編隊を組んで襲いかかる。その様はまさに、青い蝿が大量に飛来したと形容できよう。対UIMS戦においてPOINT1947で〈ドラグーン〉が遭遇した

WEASEL
［ウィーゼル］ ～UIMS・δ戦闘装甲車～





▲UIMS・δが〈ガーブ〉上の武装区画防御用として投入している戦闘用装甲ホバー。全長は13m。対被弾性能は高くない。モノレーザーを装備している

ZOLGEAR論

MECHANICAL & STAGES MATERIALS

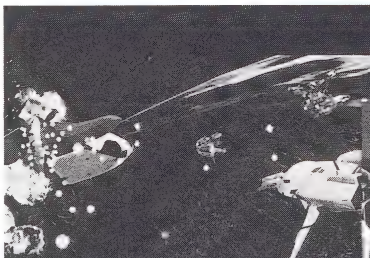
24世紀中期、人類の新たな植民惑星として開拓された惑星エクシア。ここで発生した事件の主役だったのが＜ゾルギア＞と名付けられた巨大生物を始めとする寄生生物群だった。彼らは単独での宇宙空間航行能力を持ち、体内に重力コントロール用の生態装置らしきものまで持つ。また、その生態構造は、これまで人類が見てきたどのような生物とも異なり、遺伝子解析の結果も「不明」と言わざるを得ない。さらには、惑星自体に寄生し、エネルギーを吸収することで自己増殖を繰り返すらしいという事実が判明している。

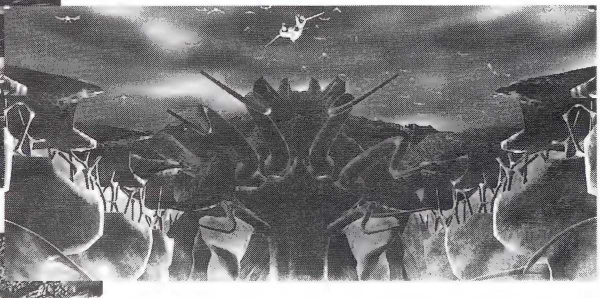


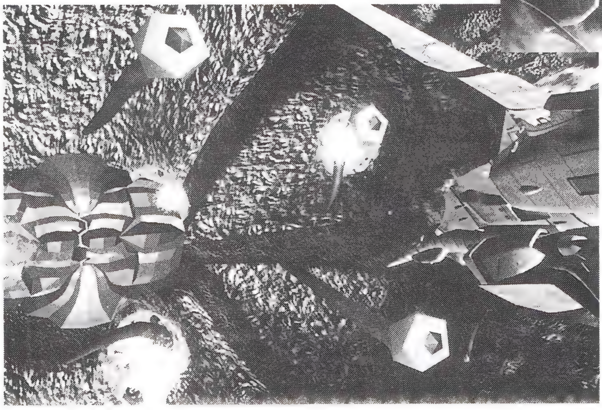
▲撃退することには成功したが、未だにその正体や生態構造が完全に把握できていない＜ゾルギア＞を始めとする巨大寄生生物群。異星人の生物兵器という荒唐無稽な意見もあった

ZOLGEAR(寄生型巨大生物)～その生態～

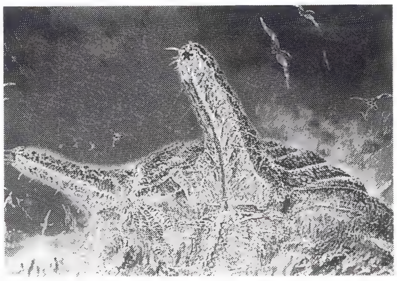
◀▼全長10kmという途方もない大きさでありながら、自重で圧壊することもない＜ゾルギア＞。これは衛星ゾルから浮遊したことで分かるように、体内に重力コントロール器官を備えていたからだと言われる



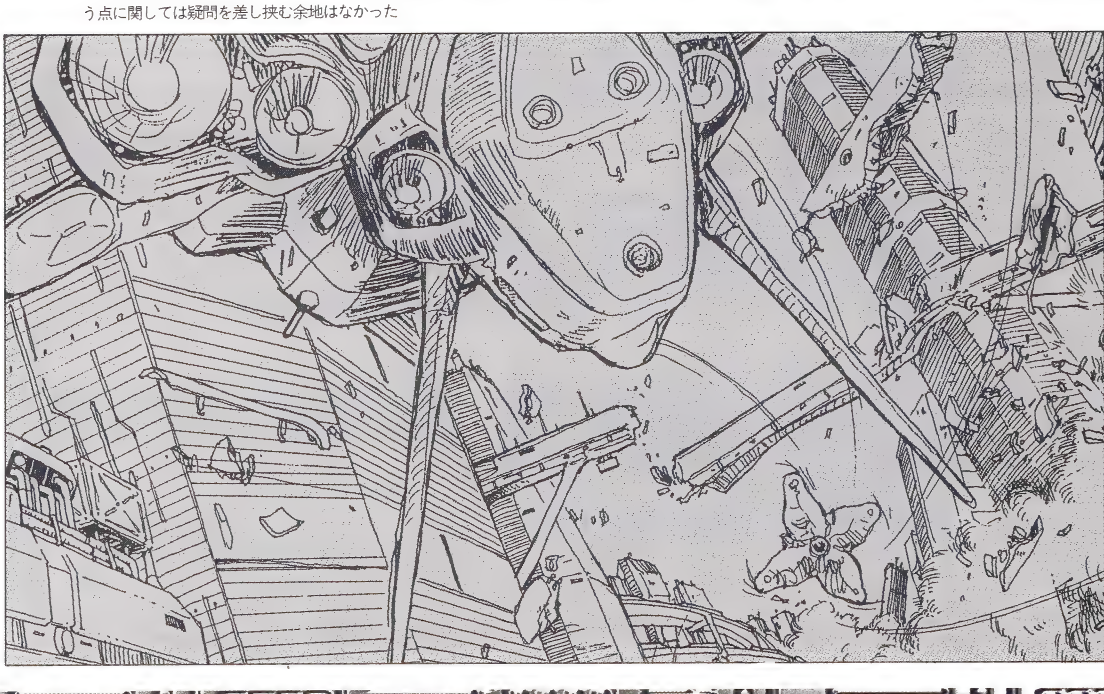


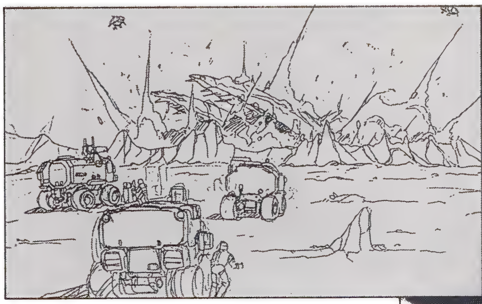


◀▼エネルギーを吸収してしまう特性を持ち、それによって自己の体組織を変貌、増殖させていく＜ゾルギア＞。体内には複数の抗体や寄生虫らしきものが生息しており、侵入者を攻撃する。左の写真は＜ゾルギア＞体内の＜ドラグーンＪ２＞が射出した戦術偵察ポッドから撮影された１枚



▼UGSF特殊戦の＜ドラグーンＪ２＞の前に立ちはだかる＜ゾルギア＞の分身＜ロドリゲス＞。ヒトデ状の怪生物であり、生体レーザー発振器を持つ厄介な存在であった。この他にも、１つ目タイプの２足歩行の怪物や虫型の怪物もいたが、いずれも凶暴な生物であるという点に関しては疑問を差し挟む余地はなかった

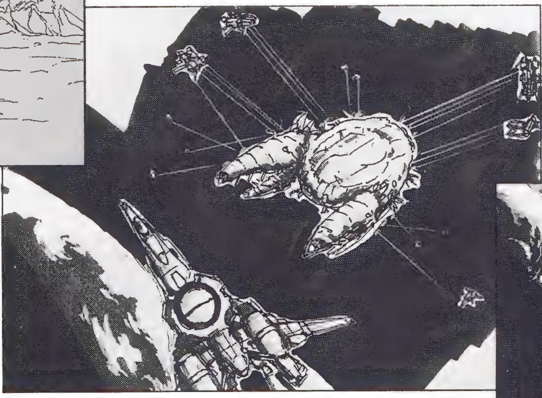


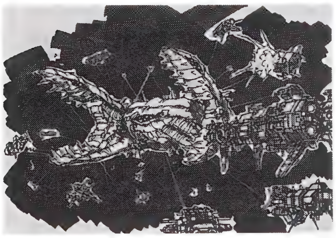


◀衛星ゾルの巨大クレーターで悠久の眠りから目覚めた＜ゾルギア＞を捉えた貴重なスナップ。何故、彼らはここに眠っていたのか？　また、これは人類に対するブービートラップだったのだろうか??

ABILITY DATA

全長：10000m／全高：約1000m／武装：生体レーザー発振器官×10門(?)／備考：何時、何処から来たのか不明である謎の生命体。接触した場合、または体内に入った他者のエネルギーを吸収する特性を持つ





▶▼宇宙空間でUGSF艦艇と交戦状態の＜ゾルギア＞。火線の先に見える戦艦と対比すると、その巨大さがよく分かる。まさに巨大な化け物という形容が相応しい。なお、この時に交戦したUGSF戦艦＜クロノス＞は撃沈された

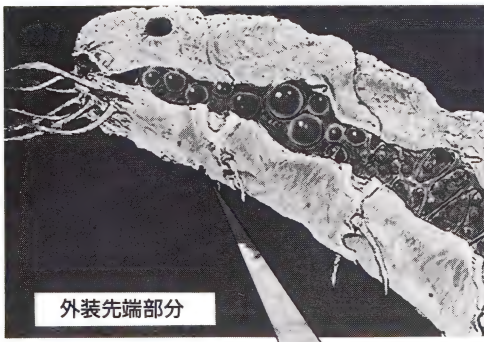


▶惑星エクシアの大気圏に突入する＜ゾルギア＞。宇宙戦闘機のようにバリュートもなしに降下しても、摩擦熱で燃え尽きることがないほど硬い外皮を持つ



◀単体写真で見ると、さほど大きさを意識することはないが、実は全長10km。＜ドラグーンＪ２＞の母艦である＜ダイダロス＞の２倍以上の巨大生物なのだ。その姿はまさに聖書に現れる悪魔(以上)である

▼外皮装甲前方の両側の先端部分。巨大な触手状のものがうねっていて、生理的にかなり嫌な感じがする。脇の髭状のようなものは感覚器らしい





▲一部の科学者や生物学者の間で、＜ゾルギア＞が生物兵器と言われる訳は、このレンズ状の部分にある。これは実は生体レーザー砲であり、出力も高い。また、地球圏の生物にはまったく見られなかったものだからであろう

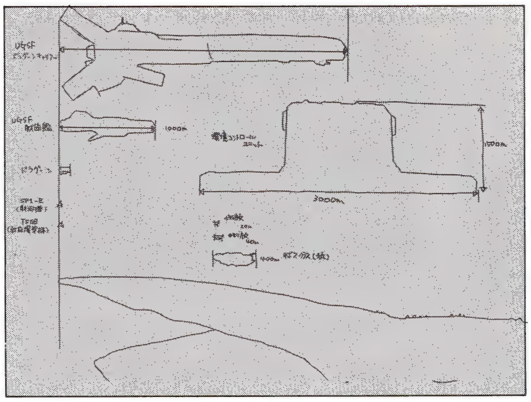
ZOLGEAR
［ゾルギア］

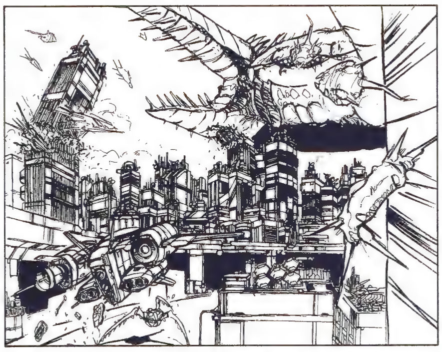
～衛星ゾルより出し巨大生物～



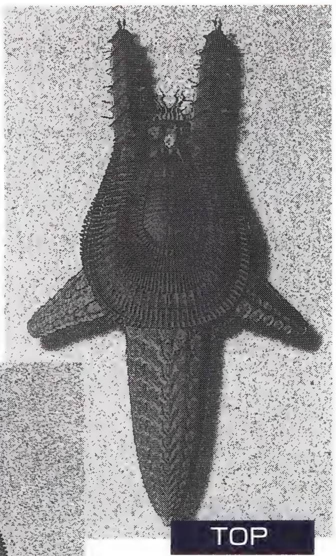
惑星エクシアの衛星であるゾル。ここは外交用宇宙港として重要な存在だったが、重力が不安定であり、宇宙船の発着に支障をきたすという問題を抱えていた。調査によると、衛星上にある巨大クレーターの重力場が異常であるということが判明。探査作業を行ったところ、そこから出現したのがこの巨大生物だった。

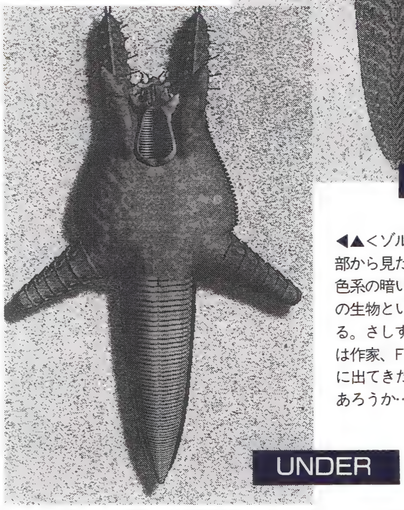
＜ゾルギア＞と名付けられたこの生物は他者のエネルギーを吸収して生息する寄生型生物であり、場合によっては変態（エボリューション）も行う。緑褐色の外皮は異様に硬くて厚く、並の兵器で貫くことは不可能である。また、外装の先端にはレンズ状の目のようなものもあるが、これは大出力の生体レーザー砲。ＵＧＳＦの重巡洋艦でも一撃で破壊する。さらに、ここには無数の触手らしき感覚器官も生えておりその姿は生理的嫌悪感を催すには十分なくらいである。まさにその名の通り「ゾルの悪魔」であると言えるだろう。



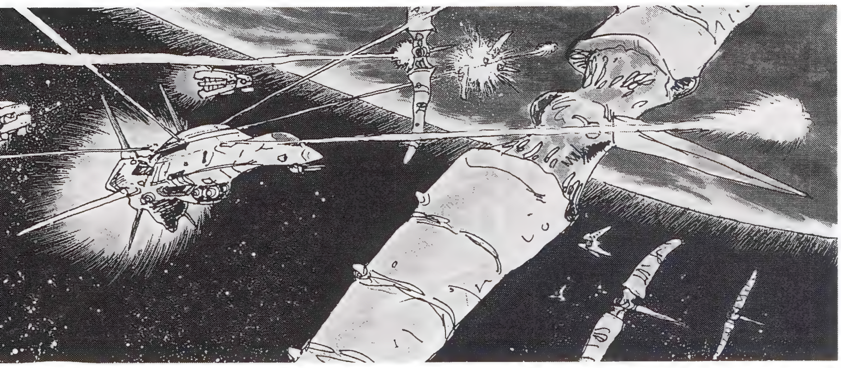


▲『〜ゾルギア』に登場するメカニック類と建造物、<ゾルギア>との対比表。<ゾルギア>の大きさがどれほどのものか実感できるだろう。ちなみに実際に10kmと言えば、東京駅から中野駅までの距離に匹敵する長さ

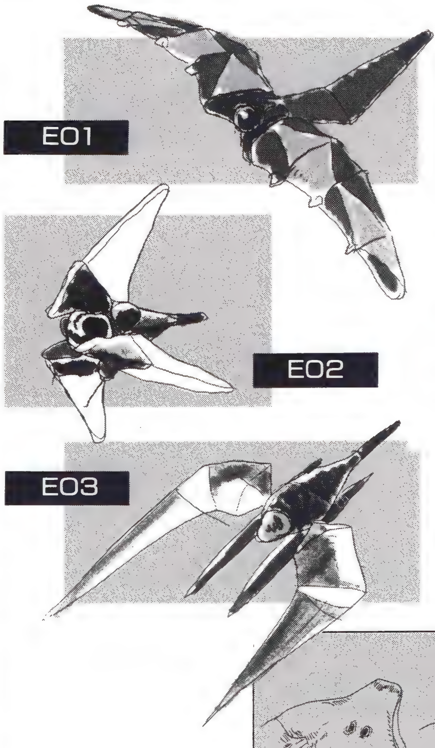




◀▲<ゾルギア>を上空、及び腹部から見た2面図。全体的に緑褐色系の暗い色をしており、甲殻系の生物というイメージが連想される。さしずめ、デザインモチーフは作家、F・カフカの小説『変身』に出てきた甲虫といったところであろうか…？



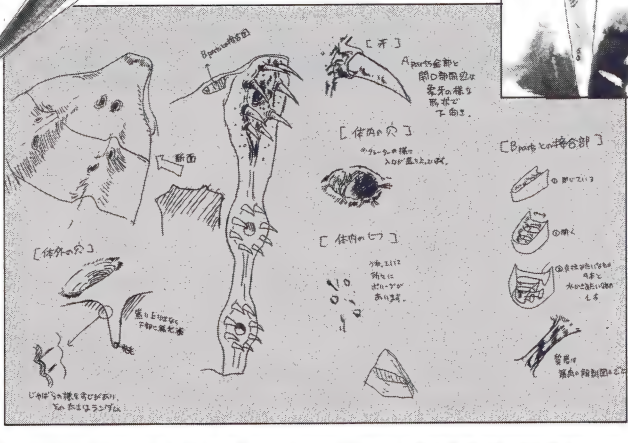
▲▼ゾルギアの体内から次々と飛来してくる生物群と交戦する<ドラグーンＪ２>。下の３枚はそれらザコを３タイプに分けたものである。いずれも単眼の奇妙な形をした生物である。シルエットイメージとしてはトンボに近い





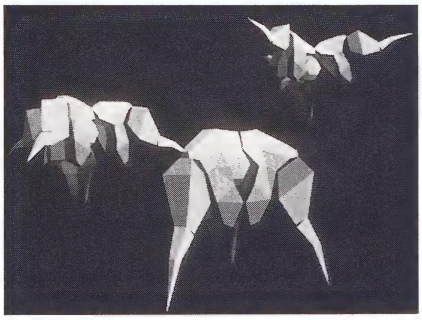
▶口（？）の部分から余剰エネルギーを高熱ガスとして放出する<ゾルギア>。あまりにも硬い外皮は戦艦の主砲でも貫くことができないため、<ドラグーンＪ２>は口が開いた時に侵入、生体組織を内部から破壊する以外に策がなかった



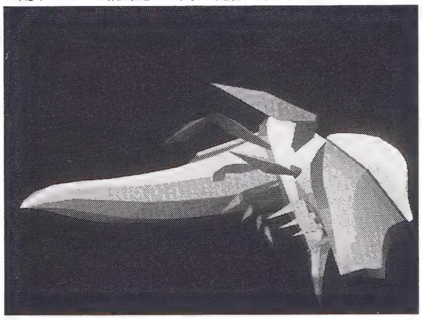


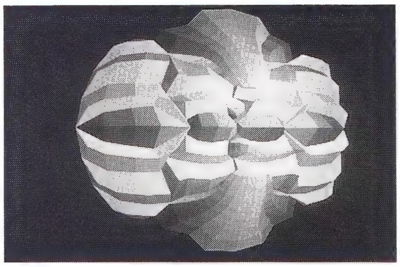
▶<ゾルギア>の生体組織の構造を示した設定の一部。外皮の穴や牙の構造、神経などとの接合部が描かれており、注目に値する。また、実際にはこれら以外の生体組織の資料も数多く残っており、その数はファイル数冊分に相当する

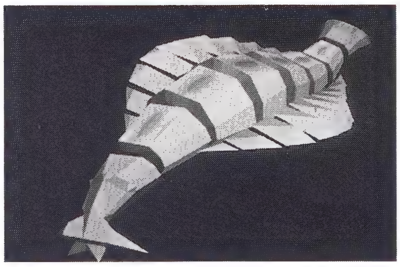
他者のエネルギーを吸収する生体構造を持つ<ゾルギア>だが、そのキャパシティよりも多量のエネルギーが流れ込んだ場合は変態を行う。また、この時に消化しきれないエネルギーは超高熱ガスとして外皮上に無数にある口のような器官から排出される。口（？）の周辺には牙のような鋭い開閉器が整然と配置されており、厚い表皮を持ち上げることに使用されている。なお、自己増殖により配下を作りだすこともできるらしい。



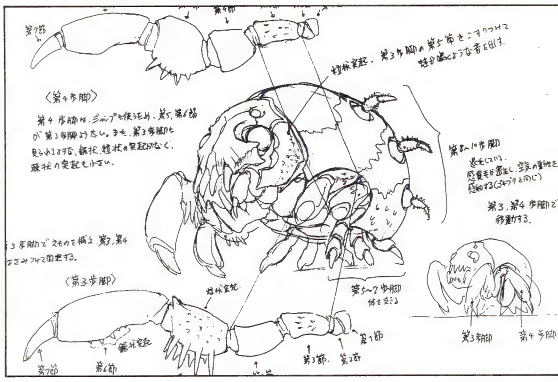
▲▼▶上下及び、右の2枚の写真共に、<ゾルギア>が自己増殖を行い、生み出した配下のモンスターである。<ゾルギア>内部での戦闘を別として、その外部での戦闘における彼らの攻撃はまさに執拗だったと言えるだろう。事実、<ゾルギア>体外におけるUGSFと巨大生物群の戦闘の中心は、これら小型の配下とUGSF戦闘艇との間で頻繁に行われた





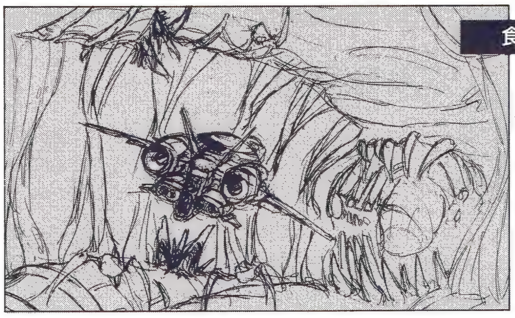


▼大量に発生した<ゾルギア>配下の生物群により、戦線は混乱をきたした。実際、下の写真のような生物との近接戦闘が連続し、じわじわとUGSFは追い詰められていったのである。ESF(エクシア・スペースフォース)が全滅に近い状態となってはそれがさらに顕著になった

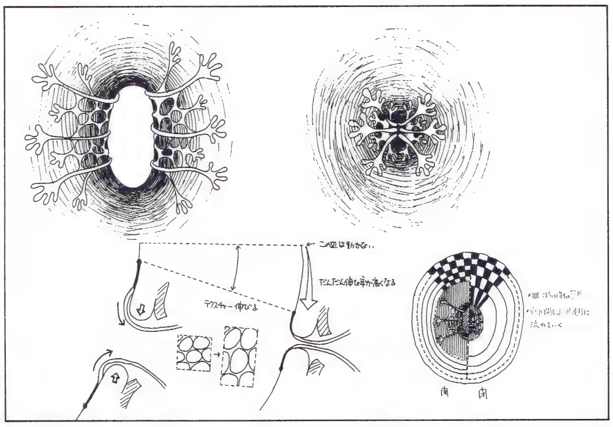


放出口内は最初平坦であるが、内部に進むにしたがって円筒状になる。これが人間で言うところの食道に当たる。ここを進むと巨大な空間に出る。ここは胃に相当する部分と思われ、外壁と内壁による二重構造になっている。この中には寄生虫のような(とは言え<ドラグーンＪ２>より巨大なのだが)ものも生息している。ここを更に奥へ進むと神経節のような器官が集中しており、ここでも抗体のような小型生物が徘徊している。また、これ以外にもエネルギー循環器らしき組織や重力コントロール組織もある。最深部は脳のようになっているが、ここはＬＳＩ(大規模集積回路)のような外観を持つ外壁から成り立っており、ここを破壊すると、<ゾルギア>は色素が抜け、結晶化して崩壊した。

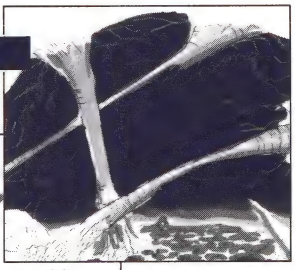
食道部分

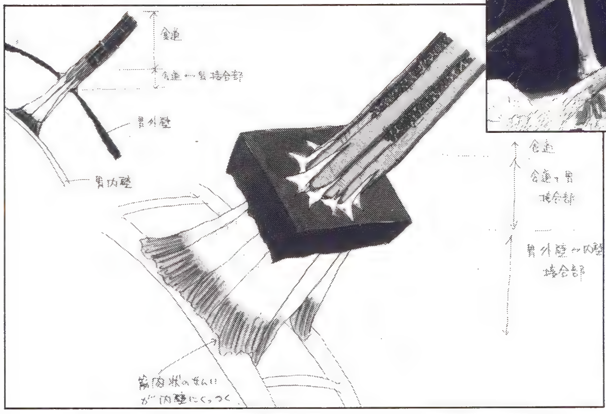


◀口腔から侵入し、食道部分内部を進んでいく<ドラグーンＪ２>。牙のような構造物が前方にあり、行く手を阻む。人間の体に入った病原菌が抗原抗体反応により白血球に駆逐されるように、<ゾルギア>内部の<ドラグーンＪ２>を次々と敵生物群が襲う



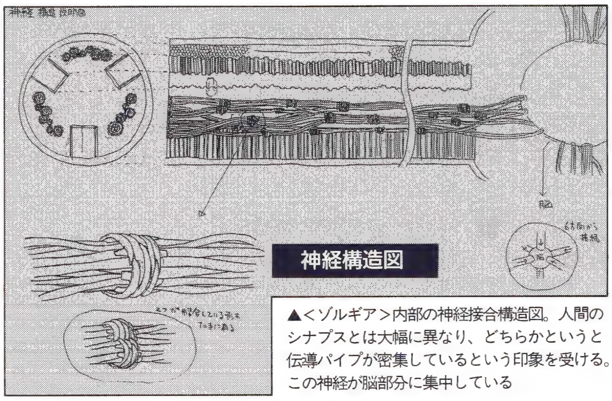
胃内部





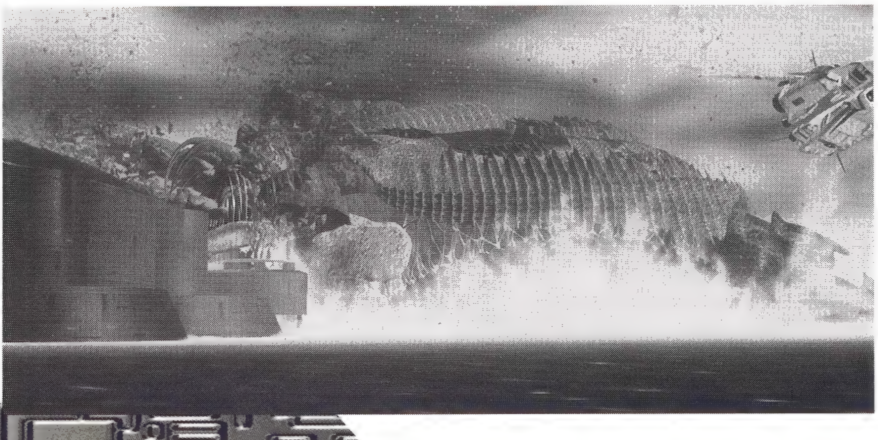
◀▲<ゾルギア>の胃の内部。この絵では分かりにくいが、実際には<ドラグーン>クラスの戦闘艇が十数隻ほど格納できるほどの広い空間になっている。胃全体は外壁と内壁の二重構造に分けられている

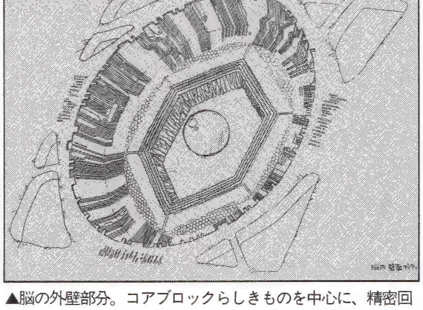
神経構造図



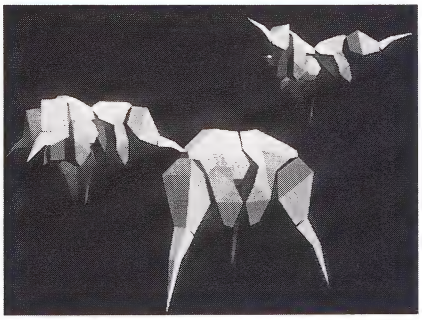
▲<ゾルギア>内部の神経接合構造図。人間のシナプスとは大幅に異なり、どちらかというと伝導パイプが密集しているという印象を受ける。この神経が脳部分に集中している

脳外壁

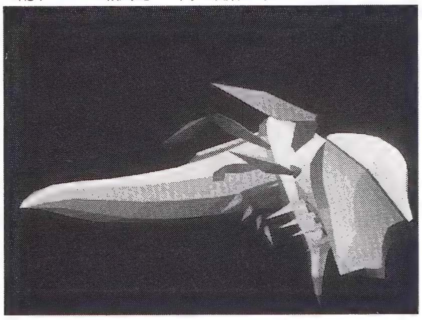


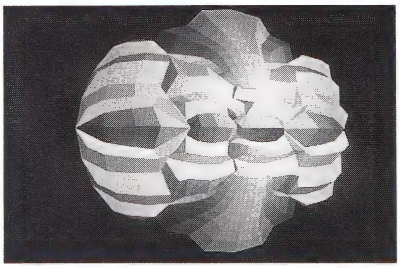


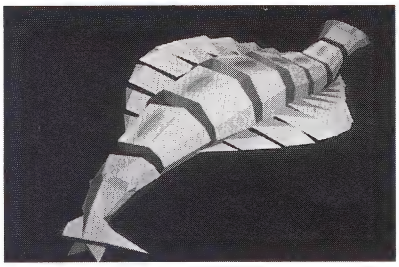
▲脳の外壁部分。コアブロックらしきものを中心に、精密回路のような筋が８方向に広がっている。無機的な印象を受ける形が特徴である



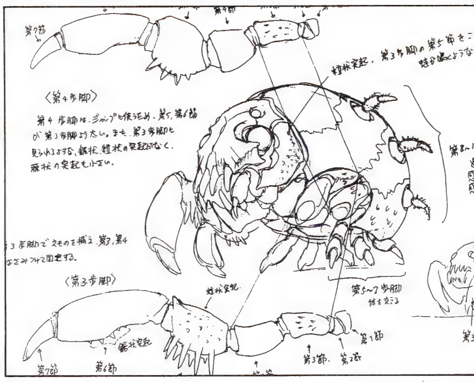
▲▼▶上下及び、右の２枚の写真共に、<ゾルギア>が自己増殖を行い、生み出した配下のモンスターである。<ゾルギア>内部での戦闘を別として、その外部での戦闘における彼らの攻撃はまさに執拗だったと言えるだろう。事実、<ゾルギア>体外におけるUGSFと巨大生物群の戦闘の中心は、これら小型の配下とUGSF戦闘艇との間で頻繁に行われた







▼大量に発生した<ゾルギア>配下の生物群により、戦線は混乱をきたした。実際、下の写真のような生物との近接戦闘が連続し、じわじわとUGSFは追い詰められていったのである。ESF（エクシア・スペースフォース）が全滅に近い状態となってはそれがさらに顕著になった

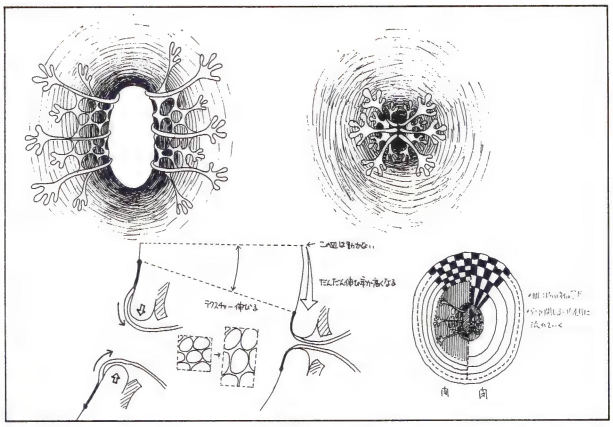


放出口内は最初平坦であるが、内部に進むにしたがって円筒状になる。これが人間で言うところの食道に当たる。ここを進むと巨大な空間に出る。ここは胃に相当する部分と思われ、外壁と内壁による二重構造になっている。この中には寄生虫のような（とは言え<ドラグーンＪ２>より巨大なのだが）ものも生息している。ここを更に奥へ進むと神経節のような器官が集中しており、ここでも抗体のような小型生物が徘徊している。また、これ以外にもエネルギー循環器らしき組織や重力コントロール組織もある。最深部は脳のようになっているが、ここはＬＳＩ（大規模集積回路）のような外観を持つ外壁から成り立っており、ここを破壊すると、<ゾルギア>は色素が抜け、結晶化して崩壊した。

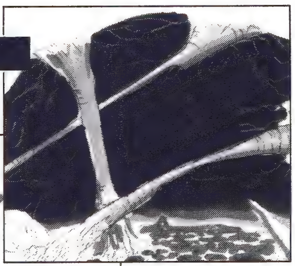
食道部分

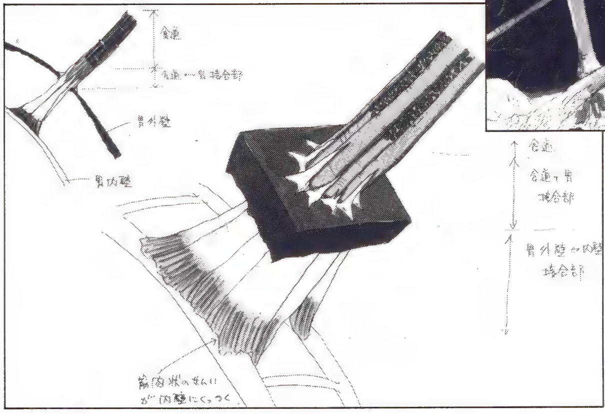


◀口腔から侵入し、食道部分内部を進んでいく<ドラグーンＪ２>。牙のような構造物が前方にあり、行く手を阻む。人間の体に入った病原菌が抗原抗体反応により白血球に駆逐されるように、<ゾルギア>内部の<ドラグーンＪ２>を次々と敵生物群が襲う

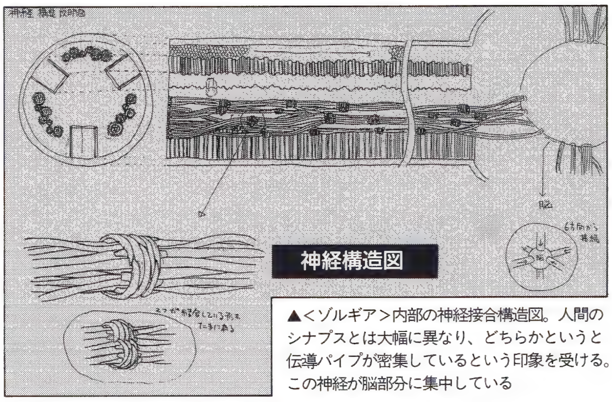


胃内部



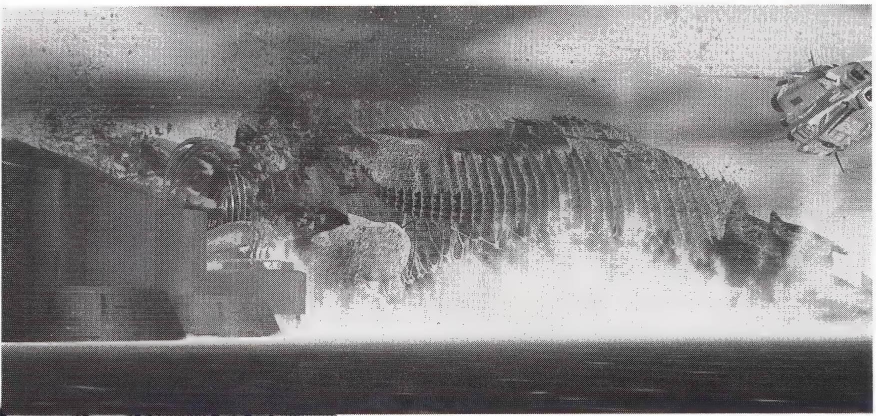


◀▲<ゾルギア>の胃の内部。この絵では分かりにくいが、実際には<ドラグーン>クラスの戦闘艇が十数隻ほど格納できるほどの広い空間になっている。胃全体は外壁と内壁の二重構造に分けられている

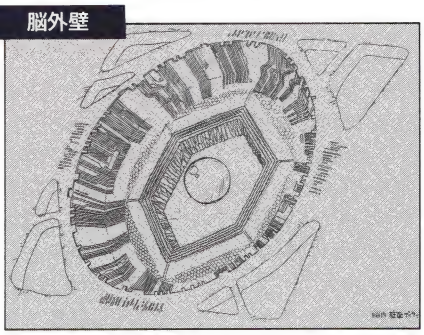


神経構造図

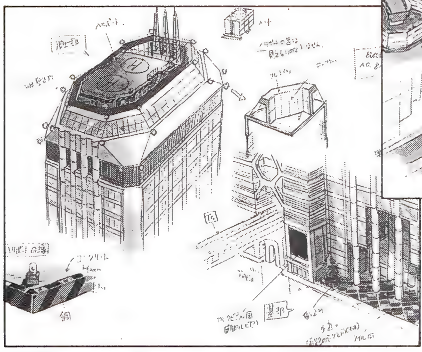
▲<ゾルギア>内部の神経接合構造図。人間のシナプスとは大幅に異なり、どちらかというと伝導パイプが密集しているという印象を受ける。この神経が脳部分に集中している

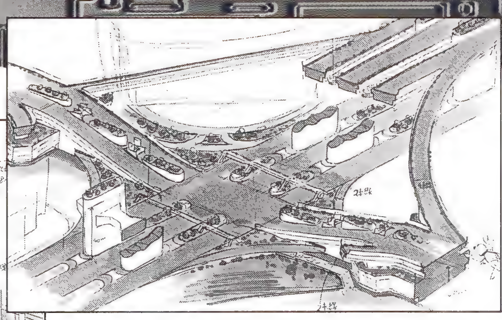


脳外壁



▲脳の外壁部分。コアブロックらしきものを中心に、精密回路のような筋が８方向に広がっている。無機的な印象を受ける形が特徴である



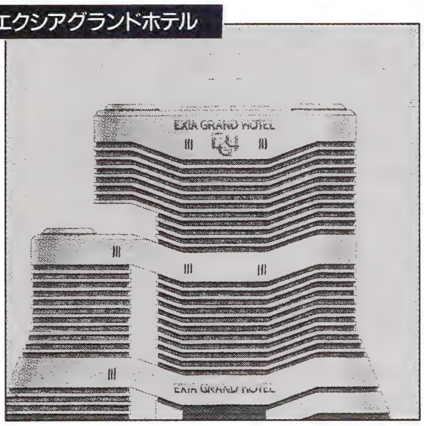


▲エクシアの首都のメインストリート。都市計画により完全区画整理がなされており、整然としている。この場所を舞台に、<ドラグーンＪ２>は<ゾルギア>配下のモンスター群と死闘を繰り広げた



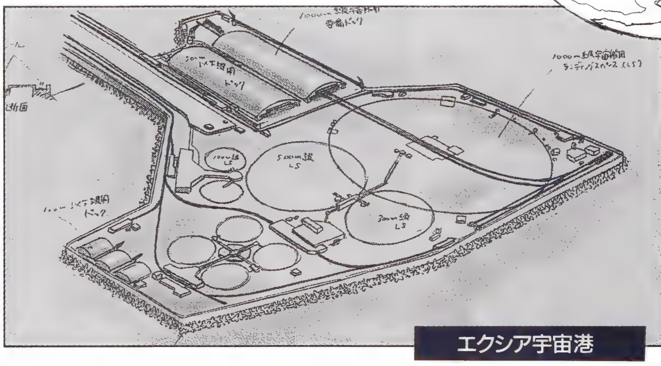
▲一見、普通の惑星だが、テラフォーミングにより作られた人工の惑星と言える。惑星全体は開拓されておらず、都市周辺部分には森林地帯が広がっている

エクシアグランドホテル



▲エクシアグランドホテル。観光目的でこの星を訪れる観光客の多くが宿泊する巨大ホテル。<ゾルギア>に壊される

エクシア宇宙港



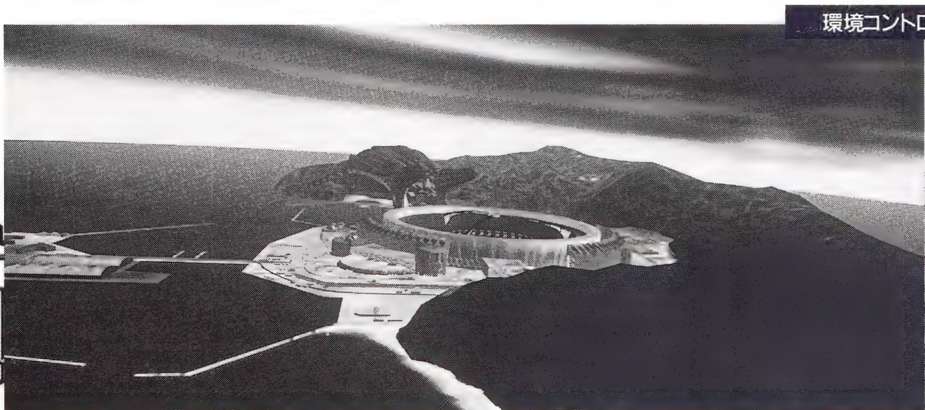
◀エクシア宇宙港。大小９種類のランディングゾーン（着陸地）を備えた軍民共用の多目的宇宙港である

PLANET EXIA

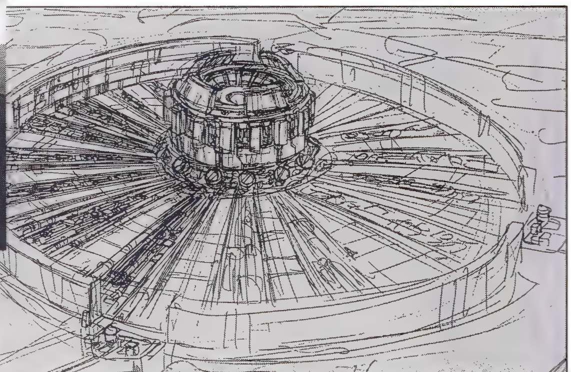
［惑星エクシア］

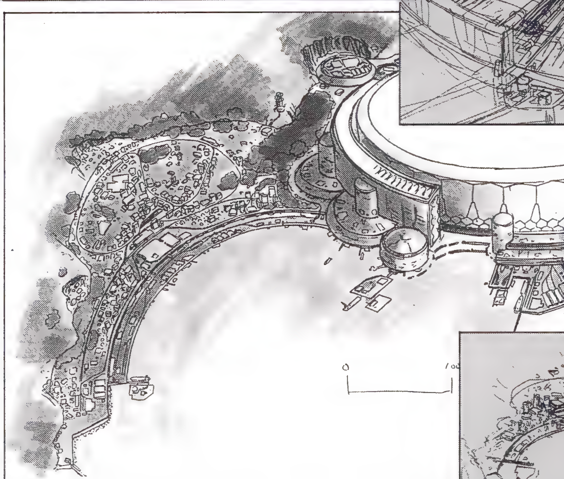
～テラフォーミングで生まれた植民惑星～

環境コントロールセンター全景

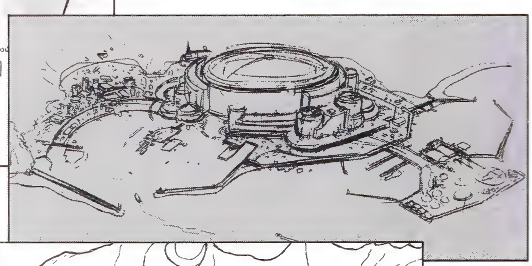


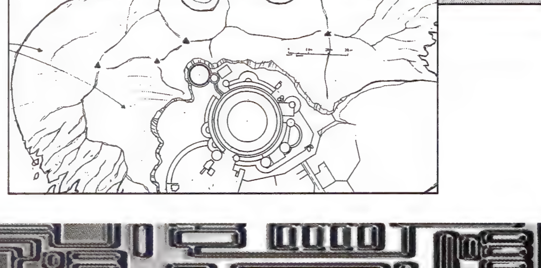
◀▼半径100km圏内の自然環境を、恒常的に地球型環境に保つための環境コントロールセンター。半径３kmの巨大施設で、太陽熱コンデンサなどを装備している。ここを破壊されるとたちまち氷河期に逆戻りしてしまうことになる





◀▼エクシアの首都全景。環境コントロールセンターを中心に商業区域や住宅地域、工業地域や宇宙港が配置されている





人類の惑星開拓技術により、生み出された辺境の植民惑星。地球の1.1倍の大きさを持ち、自転速度は地球の1.03倍である。エクシア太陽系６惑星中の第４惑星であり、衛星ゾルを持つ。ゾルとの間の距離は41万km。地球のある銀河系とは別の星系に属する星である。

当初は（火星のような）人の住めない準地球型惑星だったが、連邦主導による計画でテラフォーミング（地球化改造）された。その第１段階は惑星全体に環境改造ユニット160基を設置後、40年をかけて気温と気圧調整を行い、大気組成を改造した。第２段階は植物から始めた生態系の育成で、これに50年をかけた。その後は１基で半径100km圏内をカバーする恒常的調整用の環境コントロールユニットを惑星の７カ所に設置。そこから５年間にそれぞれの付近に都市計画に基づく７都市を建設。その後は建設計画に従って10年で各地に都市と環境コントロールユニットを建設していった。これによって人類の入植が開始。その後、<ゾルギア>の襲撃までに10年が過ぎ、合計115年が経過している。蛇足だが、このテラフォーミング計画は対ＵＩＭＳ戦役<プロジェクト・ドラグーン>の15年前に開始されている。

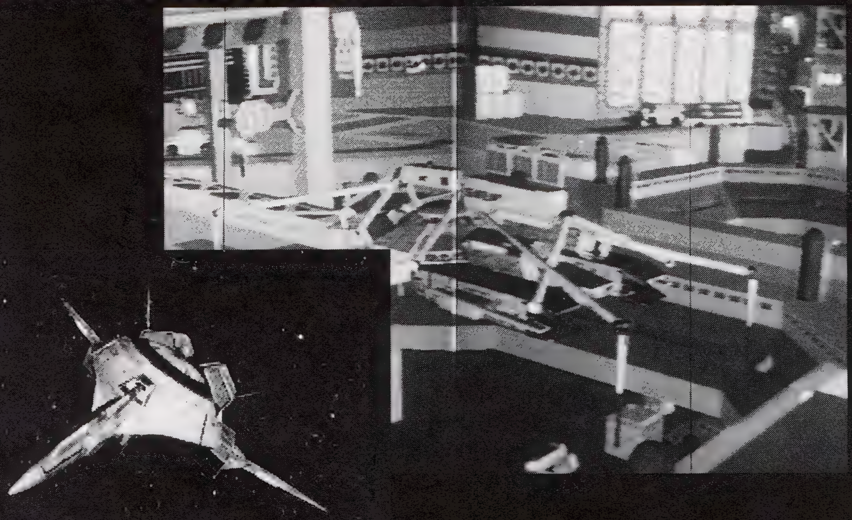
なお、現在のエクシアは緑豊かなリゾート星として、多くの連邦市民の人気を集めており、エクシアグランドホテルなどの有名ホテルが主要都市には点在している。

またＵＧＳＦ辺境軍としてＥＳＦ（エクシア・スペースフォース）艦隊が常に駐留しており、この星系の治安維持を担っている。

CHAPTER 4

GALAXIAN³ 大座談会

最後 は業務用からPS版までの『GALAXIAN³』そのものをモチーフとした大座談会。SF作家から見た『G³』のSFマインドや方向性、ナムコの開発者による内輪話などをすべて聞きます、聞かせます！





出席者

●**野田昌宏**(SF作家／翻訳家)



日本一スペースオペラに詳しいSF作家／翻訳家。TV番組制作会社<日本テレワーク>の代表取締役でもある。経歴の詳細はP17を参照のこと。

●**S.O氏**(ナムコ／CS開発部)



横浜にあるCS開発部の課長。ナムコでは開発者をメディア媒体の表面に出さないため、今回の座談会では覆面出席となった。かなりのSFファン。

●**Y.S氏**(ナムコ／CS開発部)



CS開発部で『G³』の企画、プロデュースを手掛ける。今回のPS版にもかかわっている人物。S.O氏と同様に、正統派のSFファンである。

●**竹田 健**(ナムコ／商品部)



ナムコ商品部キャラクター事業課主任。今回、この本の制作にあたってナムコ側の窓口を担当する。本当にお世話になりました(笑)。

●**金子徳子**(ナムコ／コーポレート・コミュニケーション室)



ナムコ本社で一般業務全般にかかわるコーポレート・コミュニケーション室の広報課に勤務。この座談会におけるナムコ側のセッティングの一部を担当。

●**礒 一弘**(ナムコ／コンシューマー販売部)



コンシューマー販売部販売促進課に勤務。雑誌媒体に対しての『G³』担当者である。以前は『RRR』担当者でもあった。別名「ケリー礒」。

●**小倉 賢**(PS-Mag編集部)



当設定資料集の編集担当。ナムコ担当デスクでもある。今回この本を作る作業が遅れて地獄を見ているらしい。もう2週間会社に泊まっているとか…。

●**櫻井高史**(PS-Mag編集部)



PS-Mag本誌で『G³』の攻略記事を担当。以前は『スターブレードα』の担当でもあった。3Dポリゴンシューティング系のゲームを好む。

ここまできたらシューティングだけじゃもったいない

小倉　本日はお忙しい中、ありがとうございます。今回、ナムコさんからＰＳ版の『ギャラクシアン^3』が出るワケで、その設定資料集を作る上での一環として本日、野田先生を囲んで座談会を組ませていただくことになりました。本日は私が司会進行を務めさせていただきます。

そこで、まず初めにＯさんとＳさんにお聞きしたいんですが、『G^3』ってまず花博覧版（※１）があって、次に「プロジェクト・ドラグーン」と「アタック　オブ　ザ　ゾルギア」、そしてＰＳになったわけですね。何故こういうＳＦをモチーフとしたシューティングを作ったのか？　その辺の経緯を聞かせていただきたいんですが。

Ｏ　花博というと、私も横目で見ていた時なんでそんなに詳しくないんです。あのときのやつは勢いですよね。なにせ花博をやるんで、何かいいものを作ろうぜ、という感じで作り始めて……。当初はネーミングも『ギャラクシアン^3（スリー）』ではなかった。

Ｓ　タイトルの後に「プロジェクト・ドラグーン」というサブタイトルがついていますけど、あれが最初はメインタイトルだったんですよ。社内で、宇宙モノのシューティングゲームの『ギャラクシアン』というタイトルがあるんだから、それを３Ｄシューティングにして、３次元をあらわす３乗をくっつけて…ということになって。今はスリーと呼んでいるんですけど、当時はキューブと呼んでいた。

Ｏ　そうそう、キューブ。社内でも呼び方が人によって違うんです。キューブと昔から読む人もいるし、スリーと読む人もいるし、結局スリーになっちゃいましたね。

Ｓ　今、私もスリーと呼んでいますよ。

小倉　今回、ＰＳ版のＲＯＭを見せて頂いてると結構作りが凝ってると思うんですけど、野田先生はＳＦ作家としての目からあれを見て、どう思われました？

野田　ちょっと話が飛びますけど、私は昔、マックの前、アップルII（※２）が日本に最初に入った10台中の１台ぐらいをいじっているんですよ。だってハードディスクなんてない頃だから、テープでプログラムをロードする時代ですよね。それでもって『スタートレック』なんかを一家でワイワイやっていた頃に比べると、もう雲泥の差というか……（笑）。今回のＰＳ版の前にナムコ・ワンダーエッグで実際に私もやっておりましてね。

Ｏ　あっ、そうなんですか。

野田　それがそのまま家庭に出てくるというのはスゲエなと思って、大いに感心したんです。あのリアリティとか、質感は『スターウォーズ』（※３）の上をいってると。いよいよそこまできたかという感じで非常に印象的というか…。また、出てくる宇宙艇とかも沢山あるんで、それをベースに『G^3』のサブストーリーが出てくるだろうと思って期待しているんです。これは後でちょっと言おうと思ったんですけど、ここまできたらシューティングだけじゃ、もったいないですな。

桜井　例えばシミュレーションとか？

野田　さもないと、私たちはついていけませんよ、これは（全員頷く）。私はぜひその辺のお話を伺いたいと思ったんですけど。

Ｏ　彼（Ｓ）に直接言ってやってください。企画書が出てくると思いますので（笑）。

Ｓ　『G^3』って、撃つことが主体のゲームなんですけど、ちょっと膨らませて…例えば登場人物とか欲しいですね。『G^3』って、固有名詞とか人物は全然出てこないんで。今回ＰＳではコンピュータガンナーが一応３人ぐらい用意されているんですけど、それ以外の特定の人物とか、そういったものを盛り込みたいような…。例えば敵のボスとして『ヤマト』（※４）でいうならデスラー（※５）ですとか、『ガンダム』でいうとシャアですとか、『スターウォーズ』でいうならば、ダースベイダー（※６）とか、ああいった人間性を表現したナムコ製のそういった一大スペースオペラというようなものが欲しい。

小倉　そういう強烈な個性を持った悪役が登場するようなシミュレーションも（笑）。

野田　ぜひ、そういう方向に行ってほしいなと。

Ｏ　あれに入れば完璧だね（笑）。

野田　そこまできたら、次はコントローラーね。いわゆるコンピュータのソフトウエア全般についていつも私が主張していることなんですけど、プログラムに応じたコントローラーが、ソフトと一緒にくっついてくるといい。プラスチック製のスティックでいいんですよ。これをやると非常にプログラムの量は桁違いに大きくなっちゃうんだけれど、それを承知で、要するに機首上げや機首下げ、左右の操作ね……。

Ｏ　ピッチロールとか。

野田　おまけにヨー（※７）までできるところにぜひいっていただきたい。そしたら、ほんとにぐっと広がると思うんですよ。今は反射神経の発達している子供とプレイしたら、こっちはかなわないですものね、あれは。

Ｏ　もともと業務用ですから、みんなでワアッと楽しむみたいなゲームですから。

野田　だから私なんぞナムコ・ワンダーエッグへ行ったってシラけているだけですよ、ほんとに。１発も当たらないんだから（笑）。

小倉　『G^3』をモチーフとして、ファイターキャンプ（※８）みたいに、複雑にしたものとかは結構面白そうだと思うんですけど。感覚的には『スターブレード』の小型艇「ジオソード」を操れるような感じ。

Ｏ　そうですね。

金子　もうすぐ完成するナンジャタウン（※９）の方では、システム的には自分で操縦できないんですけれど、小型のものに乗ってシューティングする「ファイヤーブル」というアトラクションができることになりました。それはヘッド・マウント・ディスプレイ（※10）かぶってプレイするんですが…。

野田　そうなったらおもしろいな（笑）。

金子　ええ。是非、オープン前にプレビューに来て頂ければ…招待状をお送りしますので（笑）。

野田　ヘッドマウントで撃つだけですか。

金子　まだ言えないんですけど、アッと驚く仕掛けをしてありますので（笑）。あともう２〜３カ月ですので、よろしくお願いします（笑）。

野田　あそこまでいい絵が出るとシューティング以外も欲しいよ。

Ｏ　そうですね。

野田　質感まで出てきたら、それは次のことをぜひ考えていただきたいなと。

Ｏ　ぜひ考えたいです（笑）。ほんとは設定画なんか、表面上に現れないやつが、どさっと資料あるんですよ。

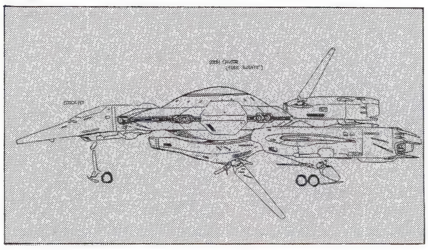
小倉　結構ありますね。

Ｏ　ご覧になったことあります？

小倉　今、本の制作のため見せて頂いてます。



◀プロのＳＦ作家を前にして当初は緊張していた面々。この後、お酒が入ると緊張も解けて口も軽くなり（笑）、本文内では削除されているような『G^3』に関するヤバい話なども飛びだしたのであった（爆笑）



NOTES①

（※１）……1990年の大阪・花と緑の博覧会の中のアトラクションとして『G^3』は初登場した。この後、92年のナムコ・ワンダーエッグ開園と同時に背景CGなどを改良した「ワンダーエッグ版」が登場。その後、93年に６人プレイ用大型筐体の「シアター６版」が登場した。この「シアター６版」ではシナリオ、CGがそれまでのものから一新されている。その翌年には同筐体用のシステムを用いた『アタック　オブ　ザ　ゾルギア』が発売。これは巨大生物の体内に<ドラグーン>で侵入し、同生物を駆逐するというシナリオ。今回のPS版の後の時代設定となっている。

（※２）……約20年前に米のアップルコンピュータ社が発売したパソコン。簡単に言うと、現在のマッキントッシュシリーズの始祖的コンピュータに当たる。

（※３）……1976年制作の米SF映画。監督はジョージ・ルーカス。何処かの銀河系を舞台に、帝国軍と同盟軍の戦いを描いたこの作品は全世界で大ヒットし、その後のサブカルチャーすべてに影響を与えた。物語自体は全９部作からなり、現在エピソードⅣ〜Ⅵが制作、公開されている。1998年にはエピソードⅠが公開される予定とか。

（※４）……1974年から放送されたTVアニメ『宇宙戦艦ヤマト』。日本の第１次アニメブームの立役者たる作品。惑星ガミラスの侵略で滅びかけている地球を救うため、宇宙戦艦ヤマトが惑星イスカンダルに旅立つ…という物語。後に何作かの続編が作られ、シリーズ化した。

（※５）……デスラー総統。『宇宙戦艦ヤマト』に登場する仇役。侵略者であるガミラス軍の総統である。

（※６）……『スターウォーズ』に登場する帝国軍の将兵。黒いマスクとマントで全身を覆っている。別名暗黒卿。強烈な存在感を感じさせる悪役であった。

（※７）……飛行機を操縦する際に機首を上げ下げするのをピッチ、機体を左右に傾けるのをロール、機首を左右に振るのをヨーと呼ぶ。

（※８）……ナムコ・ワンダーエッグたまご帝国に設置されている２人乗りのフライト・シミュレータ・アトラクション。１人が操縦し、１人がガンナーとしてプレイする。

（※９）……池袋の三越サンシャインシティ内に、ナムコが今年６月にオープンさせる予定の大型室内テーマパーク。ナムコ・ワンダーエッグとは違った複数のアトラクションが敷設される予定となっている。

（※10）……プレイヤーがヘルメット型のマウントを頭に被って、眼前のディスプレイに投影される映像を見る器機。数社のゲームメーカーがゲームに利用している。

SFの感覚をゲームで表現したい

野田　プレイしていて、ドラグーンの飛んでいる(プレイしている)シーンなんか『スターウォーズ』以上の迫力で、私なんぞはそれを見ているだけで楽しいんですけどね。

S　花博の時のコンセプトとしては、宇宙戦争を体験してもらおうという狙いがあって開発が始まったらしいです。

小倉　90年にあれを見たときに、第一印象で<銀河辺境>シリーズ（※11）とか、あの辺のイメージがパッと頭に浮かんだというのはありましたね。映画で『スターファイター』（※12）というCGの宇宙船のものが昔ありましたけど、それを連想すると同時に、ああいう感覚のSFシーンが同時に3つ4つぐらい頭に連想された。

O　やっぱり、ハードSFの世界をゲームで実現したいというのは開発の他の人間にもあったみたいです。

野田　そういうイメージはみごとに出てますね。あらゆる形の大小様々な戦闘用宇宙艇が出てくるから、あとはそれをいかにおもしろく使うかということなんでしょうけどね。

小倉　気を遣った点はありますか？　結構ああいうSF系のゲームというのは、あら探しする人がいるじゃないですか（笑)。

S　例えば光速を超えてワープしているならば、あんな光の見え方しないとか(笑)。赤方何ていうんですか。

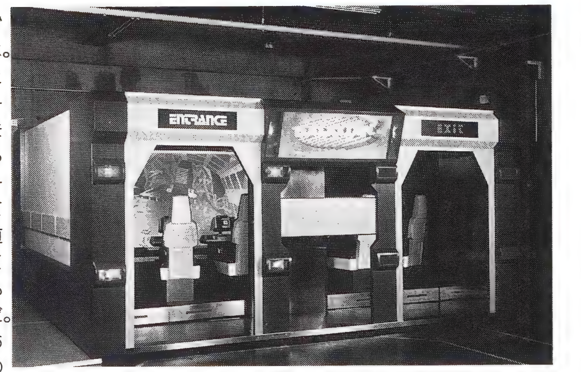
野田　赤方偏移（※13)。

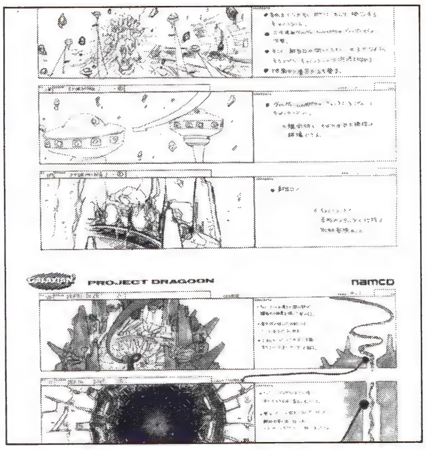
S　赤方偏移。そこまでやってくれとかあるんですが…。やっぱりゲームなんで、見た目は派手にしたいんで、そこは派手にやるという。

野田　赤方偏移ね。NASAの天文学者で、ハインライン（※14）と非常に親しかった人で近藤陽二さんという人がNASA（※15）のゴダード宇宙センターにいて、私は昔からのつき合いなんですけど、そういう人にいっぺん『G³』やらせて…それこそワープのイメージとかね。あの人は好きですよ。野次馬なんだ。

O　ホオーツ。

野田　日本の大学出てから向こうへ行った人ですから、いつでも紹介しますよ。どうせナムコは儲かっているんだから(笑)。ワシントンまで行ってお会いになったらどうですか？　ダメもとで。何も収穫なければないでいいじゃないですか。是非、やるとおもしろいですよ。それから、あそこへ行くと、IUEという国際紫外線観測衛星のコントロールセンターなんかがあって、ボタンをぽんと押すと、90インチの望遠鏡からの映像がビデオプロジェクターでドーンとコントロールセンターの中へ出てくるわけですよ。そういうのを一度直かに見ると、何か感じる部分が出てくるんじゃないかな。それから、これもお話ししようと思っていたんですけど。多分、あなた方ごらんになったことあると思うんですが、ボイジャー（※16）が土星に接近したときのCG覚えてますか？





O　はい。

野田　土星の環を上から抜けると一瞬、直線のようになってそのまま下に抜ける。そうすると、直後にまた環の裏側がパッ！と広がる。あれなんかワクワクするシーンじゃないですか。ああいうことをゲームで楽しめる——侵入角度を自分で決めて小惑星帯まで突っ込めることができれば、たまんないでしょうね。

O　そうですね。その辺をきっちり作りこんでいくと世界がドワッと広がりますからね。

野田　次はそれですよ。あそこまで宇宙艇なんかの質感がちゃんとしたものができたら、この次は今度はその舞台をそういうふうに広げることが絶対必要ということですね。NASAのCGなんか貰えますからね。あれはパブリック・ドメインですから、アメリカ政府が作ったものですから。

竹田　よかったですね（笑）。

ハードSFの世界を実現したいのはあった

野田　だから、それこそ協力にNASAのクレジットを入れておけばいいわけで。

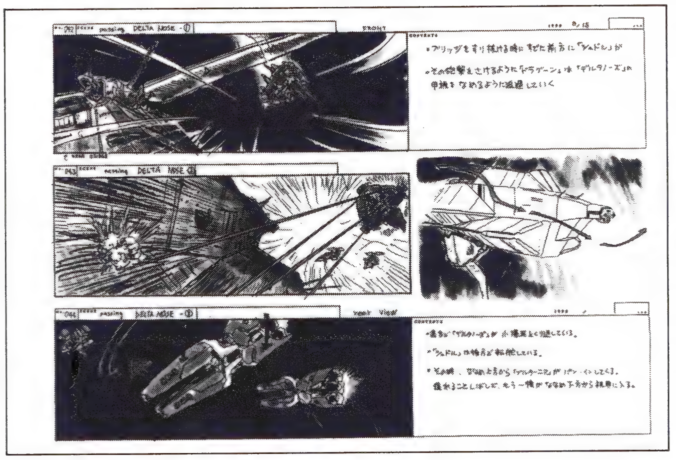
Y．S　協力／NASA。カッコいいじゃない。

金子　NASAと協力するナムコ（笑）。

野田　そうなれば、次はロスのジェット推進研究所にいる、これはカリフォルニア工科大学の研究所(JPL)なんですが、NASAと契約して宇宙開発関係の惑星探査を全部やっている組織ですからね。行ったことあります？

O　うちのアメリカの会社がサンノゼにあるんです。だから横は通ったことあります。

野田　サンノゼだったら、エームズ開発センターじゃないですか？　あなたが通られたのは。



O　そうかもしれませんね。

野田　JPLはロスのすぐ近くです。パサディナですから。今ロスまで5万円ぐらいでしょ、安い切符なら(笑)。だから、いっぺん是非行かれてついでのことにそういうテープなんかを貰ってきてうまくゲームに組み込む。非常に壮大な規模でどこの星系か分からないというのも結構それはいいですが、逆に本物の火星の地表など太陽系内のリアリティのあるところで、色々な惑星探索機が送ってきた絵とCGを使って太陽系が舞台のやつを1つぐらい作るのもすごくリアルなんじゃないですかね。

桜井　UGSFという設定がしっかりしているんで、それらを用いてその辺を作ったら面白そうですね。

野田　あれはだれだっけ？　太陽系の惑星を全部回る宇宙船レースの……。

小倉　『エイリアン・スピードウエイ』？（※17）

野田　『エイリアン・スピードウエイ』は遥かどこかの星系じゃないですか。じゃなくて……子ども向きにだれかが書いたやつ。これが『大宇宙オリンピック』とかいうタイトルでね。それから、今言われたロジャー・ゼラズニィ（※18）の『エイリアン・スピードウエイ』は物凄くリアリティあるものになりますな、絶対。これは高度な話で要するに宇宙船レースだけで食っている星系が1つあるんですよ。要するにF1クラスのやつからインディみたいな。あれはいっぺん読まれると……。せっかく乗り物のほうが先行しているんだから(笑)。次は環境をそういうふうに設定すると、うんとおもしろくなるんじゃないですかね。

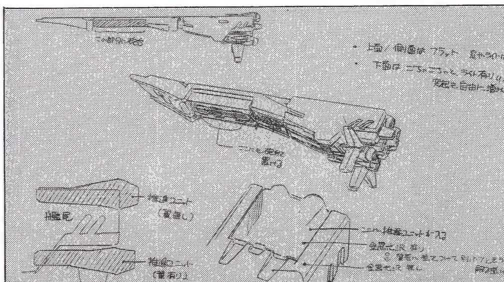
小倉　『リッジ』とかのドライブゲームもナムコさん強いんで…ああいうノリで、星系を舞台にした宇宙レースのゲームなんかなさると……。

O　結構、頭のなかであると思うんですけど…最初に業務用でしたから、業務用だとあまり複雑なことやってくれないんで。

野田　それはそうですな。

O　家庭用の第1弾ということで、今回のは移殖。スタッフは次の構想練っているんじゃないかな。

S　最近のハードがすごい進歩して、絵が凄いのができるようになってきているんで、これから中身も深くて、絵も凄いというのが結構作れるんじゃないかな。それを作りたいなーと。



(※11)……SF作家、アーサー・バートラム・チャンドラー(1912〜1984)の著作である<銀河辺境>シリーズのこと。連邦宇宙軍（当然ながら「G³」のUGSFとは異なる）の士官を主人公にしたスペース・オペラである。

(※12)……1984年制作の米国SF映画。ゲーマーの主人公が宇宙戦士としてスカウトされ、戦闘艇を操って侵略者と戦う物語。宇宙空間を飛翔する戦闘艇はすべてCGで制作されており、当時は見るものに驚きを与えたが、興行収入的には失敗した。

(※13)……宇宙船が光速を超えて飛翔する時、光は分解され、赤くなって後方に見えるようになる。この現象のことを赤方偏移と呼ぶ。

(※14)……ロバート・A・ハインライン（1907〜1988)。アメリカを代表するSF作家。『宇宙の戦士』、『月は無慈悲な夜の女王』、『夏への扉』など多数の著作がある。

(※15)……アメリカ航空宇宙局。現在、世界の宇宙開発の最先端をいく局である。1958年に国家航空査問委員会（NACA）を解体後、再編成した組織として出発した。

(※16)……アメリカの無人探査衛星「ボイジャー1号」のこと。同衛星は1981年8月に土星に最接近し、土星の輪（アステロイドベルト）や衛星の写真を電送した。

(※17)……ロジャー・ゼラズニィが原案を書き、他の作家たちが連作で書いたシリーズ小説。1つの星系を使って宇宙レースを行う物語である。

(※18)……米のSF作家（1937〜1995)。代表作に「地獄のハイウェイ」、「わが名はコンラッド」、「光の王」などがある。

実は『サイバーコマンド』チームはUGSFの部隊なんです

野田　これはおそらく、我々みたいな無責任な素人が言うことで(笑)、作るほうとしては大変なんでしょうが、やっぱり自分のコクピットから見た目のゲームで、それこそピッチロールなんかが自由にコントロールできるのが欲しくなってきますね。

O　うちの会社は地上版だと『エースコンバット』が出ているんですよね。それの宇宙版が何かあるといいんですけどね。

野田　どうせ宇宙空間での戦闘機動なんてものが将来あり得るかどうか分かんないですからね。スピードから言ったってさ(笑)。おそらく目に見えないロングレンジからの砲撃戦主体になるでしょうし…。

S　そうですね。

野田　それをX線レーダーなんかで敵を捉えて撃つことになるでしょうけど、そんなことを実際にやってたんじゃつまんないので(笑)、F－15みたいなノリでいいわけですな、逆に言えば。

小倉　あれだけ技術が進歩してCGもかなりきれいになっていますから、同時に画面上にプレイしている仲間の機体や陸軍部隊の情報とかがリアルタイム表示されるような…。そこまで今の技術がいくかどうか分からないですが、そんな「G」があったら確かに面白そうですね。そういう陸軍を主体とした『G³』シリーズのサイドストーリーにあたるゲームとか…。

桜井　そういえば『サイバーコマンド』(※19) というゲームがあるじゃないですか。

金子　はい、ありますね。

桜井　あれの機体にはUGSFとマーキングされていて……。

金子　まさに先程からそれを申し上げようと待ち構えていたんです(笑)。一応、裏設定というのは変ですけど、UGSFには、ああいった地上部隊と言うか、陸軍みたいなものがありまして。あちらはコマンド戦車部隊、タンク部隊であるというような設定になってるらしいです。

S　実は、その裏を話しますと…私、当時まだ業務用のチームにいたんですけど、『サイバーコマンド』チームが訪ねてきたんですよ。UGSFというロゴを使わせてほしいと。何故ですかと言ったら、筐体にいろんなシールを貼るんですけど、足りないので…と (笑)。

竹田　それだけ？

S　実は『サイバーコマンド』チームをUGSFの部隊として使わせてもいいかと。それはいいんじゃないか、UGSFというのはそういう部隊もあるんだと。

金子　そういうことだったんですか。

S　経緯はそうですけど、非常にいい。「サイバーコマンド」はUGSFの1部隊チームというふうにしようと、そこで決めたんです。

金子　『サイバーコマンド』で反乱を起こすメインコンピュータは確かラーマですよね。

S　ラーマ。

金子　私当時、広報で業務用の担当だったんですけど。ウラノスの反乱というのはUIMSと何か関係あるのかなとか、裏を読んじゃったりとかしたんですけど(笑)、そういう設定も合わせたんですかね、あちらは。

S　どうなんですかね。たぶん直接は関係ないような気が (笑)。

金子　そうですか、すいません。

S　いいえ。

金子　開発がそういうふうに開発の間で話をつなげていっていると面白いんじゃないかなと。

小倉　でも、そういう深読みがあってもおもしろいですね。UIMSって、機械知性体なんで、マイクロマシン (※20) みたいなのがあってもおかしくないわけじゃないですか。そういうのがコンピュータに侵入して、暴走を起こさせたとかいう設定があったりすると結構面白いでしょうね。

金子　そうですね。

S　機械生命といえば、アーサー・C・クラーク (※21) の3回コロニーが来る話…『宇宙のランデヴー』(※22)。あれの生物というのは機械で作られているけど…違いましたっけ？

小倉　ラーマ (※23) が来る話。

野田　ラーマが来る話か。

S　そうです。

野田　そうすると、ステーションに人間が入っていく話ですね？

S　入っていくと生命がいて、分析した結果すべて機械構造。でも機械なんだけれど、生命だというような設定だった。そこに近いなと自分では思っていたんですけど。

金子　ラーマって、たしかインドの戦いの神様かなんかですよね。ですから、それからとった神話シリーズかなと思ったんですけど…。

S　相当、リンクしている。

野田　クラークはそれからとったんでしょう。



金子　ああ、そうですね。

野田　あの人はスリランカに、のめり込んでいるから。

小倉　さっき、『サイバーコマンド』はUGSFの地上部隊という話がありましたけれども…『宇宙の戦士』(※24)って本があるじゃないですか。そういう機動歩兵部隊のゲームとかできたら面白そうと思うんですが。

金子　機動部隊。

小倉　UGSFの設定を活かすといいかも。

金子　ちょっとバトルチックな世界ですね (笑)。

小倉　30分後に回収 (※25) してもらう (笑)。

S　ランデヴーサイトに間に合わないと駄目になっちゃう (笑)。『宇宙の戦士』とか、結構開発には好きな人が多いんです。

小倉　そういうノリで、この小説をぜひゲーム化したいとか、そういうのがやっぱりあったりしますか？

S　私はさっきいった『宇宙の戦士』と、あとは何だろうなぁ……。

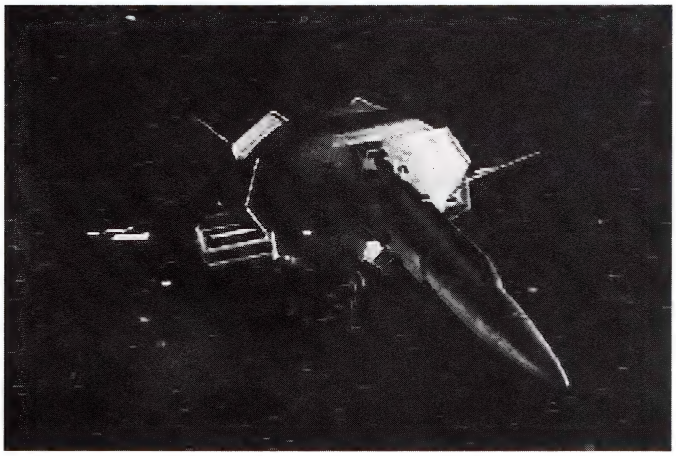
野田　『宇宙の戦士』とは、お若いのに古いですよ。『ハードワイヤード』(※26) なんかは必読です。

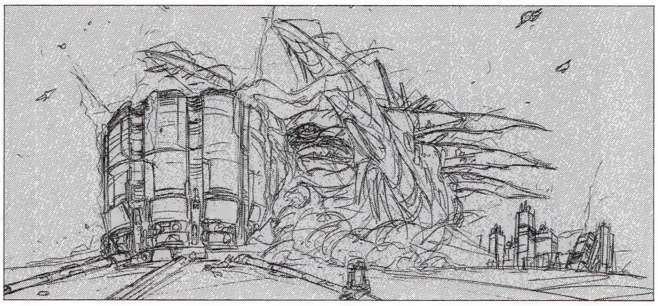
小倉　話脱線し続けたうえに、宇宙から一転するんですけど『ニューロマンサー』(※27) みたいなサイバーパンク (※28) ものも完全にゲーム化したら面白いという気がするんですが。

O　だけどいちばん難しいジャンルですよね、あれは。

小倉　そうでしょうね。ですが、そういうのに挑戦してみたいというのは、ゲームの制作者としてやっぱりありますか？

S　そうですね。いろいろあるというか、本読んで感銘受けると、これはいいなあといって……。たとえば、読んでワクワクした要素とか、ドキドキとか、怖かったりとか、その感覚みたいのをゲームで表現できたらいいなあというのは結構考えていますけどね。最近、特にこれというのはちょっと出てこないですね。





NOTES②

(※19)……ナムコの業務用3Dシューティングゲーム。未来のスペースコロニー内を舞台に、戦車同士で砲撃戦を行うゲーム。反乱を起こしたコンピュータを鎮圧するのが目的というストーリー設定があった。

(※20)……100万分の1ミリの大きさの超極小機械のことを指す。医学、工学分野で開発が進められている。

(※21)……英のSF作家(1920～)。現在はスリランカ在住。『宇宙のランデヴー』や『2001年宇宙の旅』、『幼年期の終り』など数多くの著作を持つ。

(※22)……1973年にクラークが発表した長編SF。太陽系に出現した謎の人工物体<ラーマ>と人類のファースト・コンタクトを描いた物語。

(※23)……『宇宙のランデヴー』から連なるシリーズに通して登場する巨大な円筒型の金属物体。その内部には外部から推測される容積を遥かに超えた空間が広がっており、様々な機械生命体が存在していたという設定であった。

(※24)……ロバート・A・ハインラインが1959年に発表した戦争SF小説。70世紀の恒星間戦争を舞台に、主人公ジョニーが強化服（パワードスーツ）を付けた機動歩兵として訓練され、戦っていく過程を書いている作品。後のSF映画やロボットアニメなどに多大な影響を与えた作品である。現在、米国で映画化が進められている。

(※25)……同作品の冒頭で、衛星軌道上の兵員輸送艦から射出カプセルに入って降下した機動歩兵が、惑星表面での戦闘から30分後に回収地点に合流するシーンのこと。30分以内に合流できない兵は置き去りになるという設定だった。

(※26)……米のSF作家、ウォルター・ジョン・ウィリアムズ(1953～)の著作。衛星軌道上の企業コロニーに制圧された未来の地球を舞台に、サイボーグ手術を施した主人公が軌道企業を相手に戦う冒険SFである。

(※27)……カナダ在住のSF作家、ウィリアム・ギブスン(1948～) の著作。84年に発表された。21世紀の千葉から始まるそのサスペンスフルなストーリーは多大な反響を巻き起こし、世界中のSF賞を総ナメにした。同一設定上の未来を描いた短編や長編も数作発表されており、その中の一編『記憶屋ジョニィ』は近年映画化された（映画名『JM』)。

(※28)……『ニューロマンサー』に連なる、ギブスンの一連の作品群に見られる、ハイテクの発達した未来観や先鋭的なスタイルの作風の総称を指す。

(※29)……米のSF作家。ギブスンたちと共にサイバーパンク潮流を推し進めた作家である。代表作に『スキズマトリックス』、『ネットの中の島々』などがある。

本を読んでワクワクした感覚などをゲームで表現したい

O　サイバーものは結構インターネットからやってきて、その辺にみんな認識行っちゃっているからなあ…。

野田　ナムコなんて金が唸っているんだから(笑)。それこそ、ウィリアム・ギブスンやブルース・スターリング（※29）だか、その辺にこっちから条件出して書かせる(笑)。それはぜひやってほしいなあ。

　それから『アンタレスの夜明け』（※30）読みました？

　これは太陽系の周りのあっちこっちの星系の植民地との連絡が途絶した中で、そこに住む主人公が地球といかにコンタクトをとるかという話。ゲーム性があるわけですよ。それに対して敵――エイリアンがいろんな妨害をしてくる。そいつをいかに振り払いながら地球に辿り着くかという話なんです。これに限らずだけど、宇宙船の質感があそこまでできたら、惑星の表現だってすごいのができるんだろうから、そういったものをゲームにするのも簡単にできるだろうと思うんですけどね。

O　簡単じゃないけど（笑）。

野田　できるでしょ？　だから、シューティングゲームもいいけど、ぜひ次はそっちのほうに。

O　やっぱり次はもうちょっと設定もあって人間も出てきてみたいな。

野田　そうそう。

S　ずっと大事に持ってくれるような、これは好きなんだみたいな……。

O　捨てられないぞ、という。

小倉　マニュアルと別に、設定ブックレット60ページぐらいを特典として付けて、PSで2枚組のシミュレーションかアドベンチャーなんかにするとか（笑）。

O　そういったのも面白いかもしれませんね。そういうの、ドバッとついてると。

金子　ゲームというよりも、インタラクティブ・ムービーに近いような……。

野田　L・ニーヴン（※31）やJ・P・ホーガン（※32）なんかの小説で何か一発作れば、今度SFファンの連中が付いて新しいゲーム人口を獲得できるんじゃないかとも思うんですけどね。ホーガンなんかなら、おそらく世界中に販路が広がるでしょうしね。

S　これからは世界をターゲットにして考えていかなくちゃいけないな…と。

野田　そういうことですね。ハインラインなんかだったらいいじゃないですか。『宇宙の戦士』なんていうのは特に。

S　ハインラインは小学生のころから読んでいる（笑）。

野田　ナムコの将来の戦略として、世界的に販路を広げるのに、ベースド・アポン・ザ・ノベル・オブ・ハインラインという、あるいは、アダプテッド・フロム・ハインラインとかさ。

小倉　それに、協力／NASAとつける（笑）。

金子　すごいですね、もう。

野田　いや、だけど、それ冗談抜きでマジな話で、不可能なことじゃないですよ。どこかやりますよ、いずれ。私はセガでも同じことを吹いてますからね（笑）。早いとこやったほうが勝ち。

金子　もし、そうなったらホテルで記者会見しないと（笑）。

O　そういうことしないとだめだと思うよ。

野田　うん。だから本気でやる気があれば、私は喜んで近藤さんでもハインライン未亡人でも橋渡しはできますから。

金子　ほんとですか。じゃあ、早速、ちょっとあしたうちで話をしまして（笑）。

野田　これはマジな話でね。夢物語だなんて考えていたら、さっさっとライバル社にやられちゃうから早いとこ、ハインラインとクラークとアシモフ（※33）くらい押さえちゃうとかね。

小倉　そうするとかなり差がつきますね。

S　アシモフだったら〈ファンデーション〉シリーズ（銀河帝国興亡史）がある（※34）。

野田　ねえ、すごいよなあ(笑)。ゲームにできますよ『ファンデーション』は。

O　あれは結構ゲームっぽい。

野田　そうそう、ゲームっぽいね。

S　昔、地球という星に人類が住んでいたんだよ、というのが伝説になっているんですよね。そういう設定とか、地球を探しに行く話。

野田　私、コンピュータシミュレーションというものを『ファンデーション』を読んで初めて学んだようなものですよ。つまり銀河帝国がつぶれつつあるというね。

O　ああ、そうですね。

小倉　確かに。『ファウンデーション』がゲームになったら、ハリ・セルダン（※35）の気持ちになってゲームをすると（笑）

野田　そうそう。あれは『シムシティ』の逆みたいなもんですね。

小倉　そうですね、『シムシティ』は構築するんだけど…。

野田　シムギャラクシーをいかに潰れないようにしていくかという。

O　あれって、結構理屈っぽかったからなあ。

野田　他にはE・E・スミスの『スカイラーク』（※36)みたいに、1人の人間の発明が特殊な物質でもって宙に浮く物質を開発したばかりに、それからいかに宇宙空間へ飛び出していくかというね。あれもまたシミュレーションゲームとしてもおもしろいでしょうしね。あれは結構途中でシューティングも出てくるし、そういう手もあるんじゃないのかなあ。

O　E・E・スミス、最近知っている人、だんだん少なくなってきているから（笑）。でも今読んでも新鮮味ありますよね。

野田　まあね（笑）。

　日本宇宙開発事業団の宇宙飛行士の毛利さんがスペースシャトルに乗っているとき、真下にオーロラが見えたというんですな、下に。それが真下にカーテン状に見えているんですが、一瞬真上通ると線になるわけですよ。線になった次の瞬間に今度はオーロラの裏側か見えてくるという。これが、自分がスペースシャトルで最も衝撃を受けた光景だったというんですね。そういうものはCGならできるんじゃないですか、簡単に。

S　その絵って、いまだかつてないですね。

O　ない。

小倉　そういう何げないシーンでセンスオブワンダーを感じさせるようなところが欲しいですね。

O　そうですね。その辺から中身が想像できるとすばらしいですよね。

小倉　似た話なんですが、「～ドラグーン」で、崖を飛び越えて真下にキャノンシードが見えますよね。あれに接近していくシーンなんか、大きさを感じさせるのがすごくよくできていたと思うんですけど、そういうのも悩んで作ったとか？

S　やっぱり巨大感を見せるために…ちょっと話違いますけど、『～ゾルギア』に出てくるゾルギアがありますね。全長10km近くあるんですけどその大きさをどうやって感じさせようかということで、UGSFの戦艦がゾルギアと戦っていると爆発しちゃう。そこをドラグーンが通り抜けて行くんですけど、ゾルギアから見ればすごく小さい戦艦がぼーんと爆発して、それにドラグーンが近づいていると意外とすごくでかい。それで、これがこのぐらいデカいんであれば、ゾルギアはもっとデカいんだよということを一応狙って作ってあるんです(笑)。それがどう感じられたかは別として、一応そういう狙いはある。

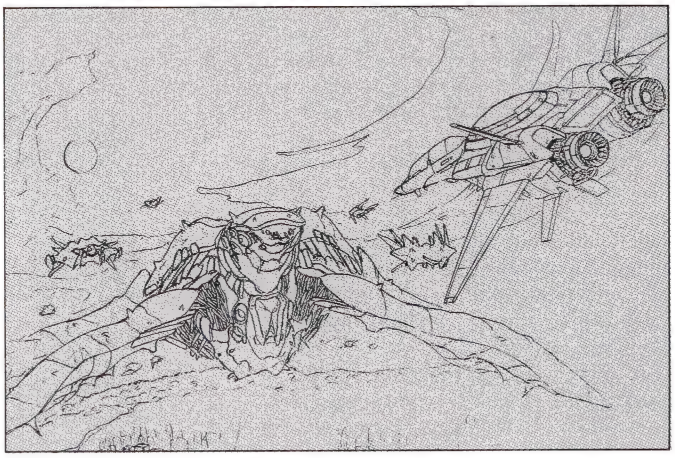
桜井　一瞬の表現という感じ？

S　意識してつくってますね。ゲームですから、短い時間で効果的に見せようとか、一応そういう工夫は結構してあります。それとなく、勘づかれないように入れているのもあります。

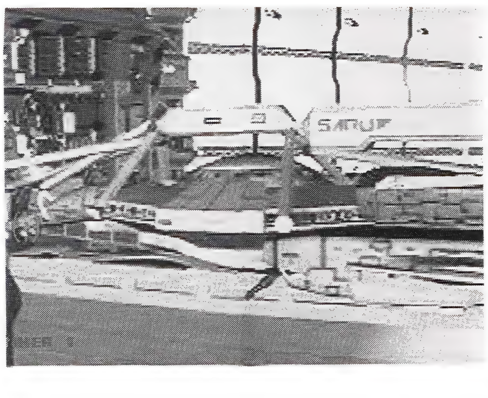
野田　巨大と言えば、何と言っても『スターウォーズ』の冒頭のカット（※37）。いつまでたっても艦底が終わらない。あれがやっぱり1つのSFのイメージの核心的なイメージですな。

S　そうですね。戦艦の細かい部分が次々と重なっているのがゆっくりと……そういった、戦艦も出すんですけど、やっぱり模様とかもわりと細かい模様をいっぱいくっつけて、ゆっくり動かす。あまりクイックに動かしちゃうと軽やかなんで、ゆっくりガーッと近づいてくると大きく見えるみたいのは入ってますね。

短い時間で効果的に見せようと工夫してます



(※30)……英の作家、マイクル・マッコーラムの著作。
(※31)……ラリイ・ニーヴン(1938～)。米のSF作家。冒険SFを始めとする多数の著作を持つ。その描く世界は壮大だが、科学的裏付けがなされておりハードSF好きも納得できるものである。代表作は『リングワールド』、『時間外世界』、『太陽系辺境空域』など。
(※32)……ジェイムズ・P・ホーガン（1941～)。米のSF作家。主としてハードSFを書く。77年発表の『星を継ぐもの』を始めとして多数の著作を持ち、その人気は高い。
(※33)……アイザック・アシモフ（1920～1992)。米のSF作家。＜ロボット工学三原則＞を盛り込んだ『われはロボット』で脚光を浴び、その後も『鋼鉄都市』、『はだかの太陽』などの作品を発表する。他にも『ミクロの決死圏』などの著作を多数持つ巨匠であった。
(※34)……アシモフの書いた一連のシリーズ作品。第1作目の『ファウンデーション』から7作目の『ファウンデーションの誕生』まで、数百年に及ぶ銀河帝国の興亡の歴史と、それに対処していく人々を描いている。
(※35)……＜ファウンデーション＞シリーズに登場する数学者／心理歴史学者。ストーリー中で、銀河帝国の没落を予言し、その対策を練る主人公である。
(※36)……米のSF作家、エドワード・E・スミス(1890～1965)の著作であるスペース・オペラ、＜スカイラーク＞シリーズの中の一遍。正式名は『宇宙のスカイラーク』。
(※37)……同盟軍の宇宙船の上にのしかかるように、帝国軍の戦艦が接近してくる有名なシーン。同盟軍の船の下から撮影されており、それと比較した帝国戦艦の全長がとてつもなく長いことを感じさせるシーンである。





◀SFとゲームの接点などについて熱く語る野田氏。テレビ番組制作会社の取締役である同氏からはゲームの映像面に関する話も飛びだした

納期が延びると、さらに新しいものを入れてしまう(笑)

小倉　そういえば、今回のＰＳ版って発売が延期になりましたよね。

礒　そうそう。ＣＳＧという展示会が今あるんですけど…東京と大阪と名古屋で。東京と大阪は終わったんですが。

野田　東京はどちらでやったんですか？

小倉　池袋のサンシャインです。

礒　そこでやりまして、大阪はＡＴＣホールっていう、中埠頭という港のところでやったんですけど、ユーザーに発売日が延びた件を聞かれますね。「何で延びたんですか？」って。それで、その後でプレイしてもらっても、展示会なんで最後までプレイできないんですよ（笑）。

野田　なるほど、予告編ふうですね。

金子　待てば待っただけ、もしかしたら何か入るかもしれない。そういうこともありそうな…。

S　あえて言いませんけど、結構裏技とか入っているんですよ（笑）。

小倉　バランス調整考えて少しでも時間あったほうが絶対いいですからね。

金子　そうですね。

礒　でもね、パブ（※38）は大変なんですよ。

O　そうですね。それは大変だと思います。こっちは、何かラッキーかなという気持ちを抑えて、「大変ですね」といいながら、「じゃあ、頑張りますから」と言えばいいんですけどね。

竹田　でも、うちの開発のいい所なんですけど、納期が延びると悪あがきするんですよ、絶対。これは『鉄拳２』でもそうだったんですけど、納期が延びると、この日までに開発を上げればいい。だったら、最後のゲームのバランスの調整とか、そういうのに使えばいいのに、また新しいもの入れちゃうんです。そこで。

金子　延びたら楽になるかというと、そうじゃなくて、自分たちでもっとこういうことがやりたいといって、がんばってしまう（笑）。

小倉　この業界の内部の人間は、そういう事情が分かるから、それだけ延びても新しいものが入るなら…という考えが幾らかはあると思うんですよ。しかし、それはユーザーから見ると、怠慢としか見られない。なかなか辛いところですね（笑）。

金子　そうですね。私も自分がナムコという一企業の中に入って思ったのは、やっぱり企業っていろんな顔を持っていると思うんですよ。ただ、ユーザーさんたちが知っている顔というのは一面でしかないとも言えるかもしれません。中にいる人間と外にいる人間とでは視点などが違うから、見た後の意見が違うのもしょうがない。そんなに怒らないでくださいよ（笑）という感じですよね。「一生懸命作ってます」というしかない（笑）。

小倉　その辺を踏まえた上で、「延びたけど、こんなにいいことがあるよ」というのをＯさんとＳさんから一言、何かありますか？

S　より良くなっていると思いますよ(笑)。裏的なところで、ハッという驚きが結構…。

桜井　裏的なことというと。あれとか、あれとか、あれとかですか。

礒　前に裏技シート渡しじゃないですか。それがまた増えてます。

桜井　え、なに？（笑）。

礒　また、増えてきました（笑）。

O　やっぱり敵の調整とかというのはできたのは結構大きいかなー。

S　ゲーム的な面でよりよくなった。

O　『ギャラクシアン』タイプの敵って大変なんだよね。３Ｄだと。

S　結構、ゲームは単純なんですけど、作るのはすごく大変なんですよ(笑)。ぶっちゃけた話すると。敵１個飛ばすのに結構時間とられて。

S　ＰＳはハード技術がすごい。ＣＧやらポリゴンやら何やらって、だけど結局飛ばすのは人の手によるデータだから。あと、想像と実際が違いますから、何度も何度も直して、そういった細かい調整が結構されてます。

O　やり続けると、何となくこのデータ打ったら、こんな感じかなとか見えてくる時がある。

小倉　ほんのちょっとした曲線軌道でも、ちょっと違うよなというときありますよね、確かに。

S　『スターウォーズ』で、タイ（※39）がすごい何重にも合成してるんじゃないですか。飛んでくる映像を１枚撮って、今度はこの絵を撮って全部重ねて、最後には何十機もバーッとカッコよく飛んでくる。でもその製作過程を見ると１個飛ばすだけですごいモーションカメラ（※40）やなにやら使って…その気持ちがよくわかる(笑)。１機飛ばすのにすごい苦労があって、それの積み重ねで…。けど、出てきたらすぐ破壊されちゃうんです（笑）。花火師みたい。

小倉　一瞬の美を追求する。

S　結構、職人の仕事というか、そういう感じがします。

野田　やっぱり、宇宙戦闘というと『スターウォーズ』が原点ですか？

S　私の世代、私なんかもやっぱり『スターウォーズ』でかなり感銘受けたタイプですね。

野田　やっぱりね。

小倉　そう言えば、そういったディテール部分に関して…ちょっと個人的に疑問に思ったのはドラグーン。ワンダーエッグの全方位筐体の関係もあるんでしょうが、28人のガンナーが機体中央のドームにいるという設定じゃないですか。あれって360度全方向に撃てる砲を持っている戦闘艇というのは実際の歴史上、そんなにないと思うんですよ。特にああいった設計思想のものは。そこから考えると、あれは強襲用の突撃艇みたいなものかなあと思ったりするんですが…。

S　それは結構、深読みしすぎ。プロジェクト・ドラグーンというのは、ドラグーンを作ってＵＩＭＳをやっつけにいこうというために作った戦闘艇以外の何物でもない。

O　そこまで煮詰めているといいですよ。邪推できるのはいいかもしれない（笑）。

S　設定年代的に「～ドラグーン」があってから、「ガーブ」があります。「ゾルギア」はもっとたっているんですけど。「～ドラグーン」から２～３年が「ガーブ」。

桜井　そうなんですか。

S　だから、ドラグーンＲはドラグーンと比べて大きくデザインが違わないんです。

小倉　なるほど。

O　そういえばドラグーンって真下からの攻撃に弱いんだよね。

S　下からの攻撃に弱いドラグーン。デカいから狭いところをうまく飛べない（笑）。

小倉　確かに言われてみるとそうですね、上のドームは28門も砲がついてて強そうだけど、下は何もないなあ…と。

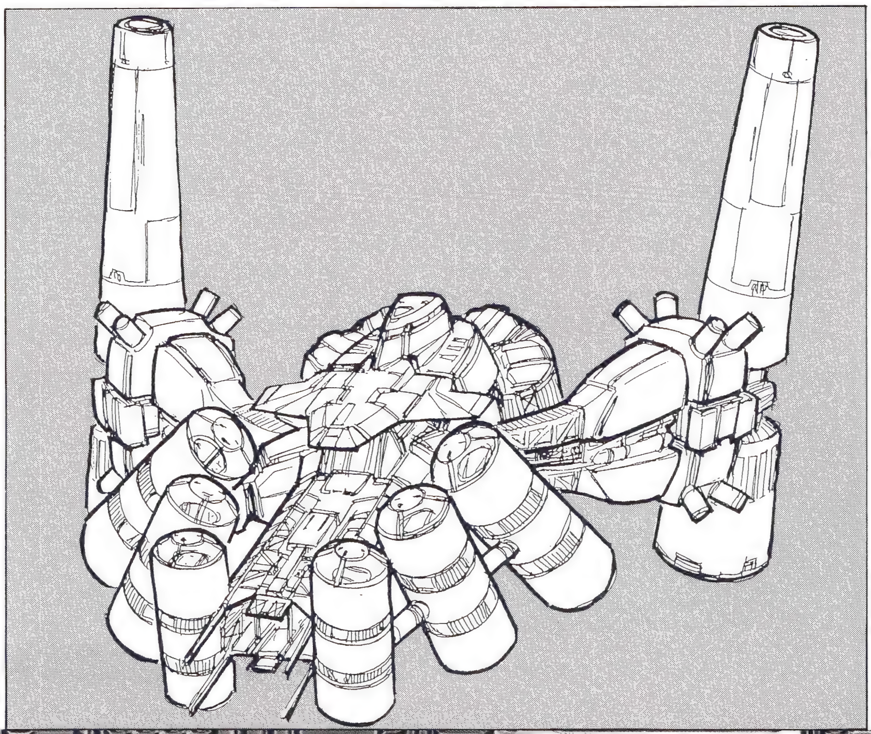
S　下は何もない。

桜井　ミサイルか何かないんですか？

O　それは暗黙の了解で（笑）。

金子　特撮番組なんかで、名乗りを挙げている時

結構、職人の仕事という感じはします



NOTES③

(※38)……パブリシティの略。要するに広報担当を指す。
(※39)……『スターウォーズ』において帝国軍が使用している戦闘機。単座式や複座式など様々なバリエーションがある。
(※40)……モーションコントロールカメラの略語。コンピュータ制御のアームによるカメラ操作で、同じ動作を何度でも繰り返すことができるため、別々の対象物を同一軌道で撮ったフィルムの光学合成やSFX（特撮）に欠かせないものとなっている。
(※41)……アメリカ合衆国のスミソニアン科学博物館のことを指す。同館には様々な資料や、宇宙開発計画で使用されたロケットなども展示されている。

に攻撃しちゃいけない。あれと同じ（笑）。

O　そうそう。

小倉　最後に開発者であるお二人に、ユーザーに対するアピールがありましたら、ぜひいただきたいんですけど。開発のお二人に限らず、磴さんなども。

S　やっぱりごちゃごちゃしたことを抜きで地球を守るべく敵をやっつける、その臨場感を味わってというか…戦士になりきってプレイしてください。それは十分堪能できます。

O　ほんとに集大成、『G』シリーズの１つの区切りになるんじゃないかと。今後、次の世代へ向けて、皆様ファンの熱い意見などがいただければありがたいですねというところです。

小倉　パブからの一言は。

磴　全部言われてどうしようかな(笑)。オリジナルの仕様とかがいっぱい入っていて、いろんな遊び方ができますから、なにはともあれ触ってほしいですよね。それで新しい『G³』のシナリオを堪能してほしい。

金子　広報の担当者としては『G³』はいろいろなバージョンというのを見ているわけですが、今回のPS版というのは、ユーザーさんに十分応えられるものなんじゃないかなという気持ちはあります。ファンの方には満足していただける出来で上がってきていると思っていますので、楽しみにしていただいてよろしいと思います。

磴　ストーリーは王道ですよ。

小倉　それは言えてる。竹田さんにトリを。

竹田　私はどっちかというと、売る立場でもないし、広報する立場でもないんで、総体的なことを言わせてもらうと、Sさんがずっと業務用やっていたんですけど、今回、家で楽しめるためにこういうゲームをつくったらいいんじゃないかなと考えたと思うんですよ。もちろん今回の『G³』は現在考えられる家庭用のレベルでは最高だと思うんですけれども、もっと今後に期待してください。これはあくまで通過点に過ぎない。もっとすごいことできますよ、というのをちょっと言いたいかな。

小倉　ということは、将来的にもっとすごい『G³』が出てくると…？

金子　それはどういう形になるか…。

小倉　開発の御二人に期待する…ということですね（笑）。

O　期待しますから、と振ったりして(笑)。私はサポートしますから。

S　結構、世界市場っていうのを意識して…。今まで海外でも勿論出てますけど、わりと国内を意識してたかなというのがあって…もうちょっとワールドワイドなところを目指してみたいな。

小倉　一般的なユーザーとしての観点から、野田先生もひと言お願いします。

野田　さっきからお話ししていることですけど、ゲームがあそこまでリアリティを持ちはじめたら、あとはそれを使っていろんな面白いことができるだろうということで、非常に楽しみです。そのひと言に尽きるな。あそこまでできちゃったら。

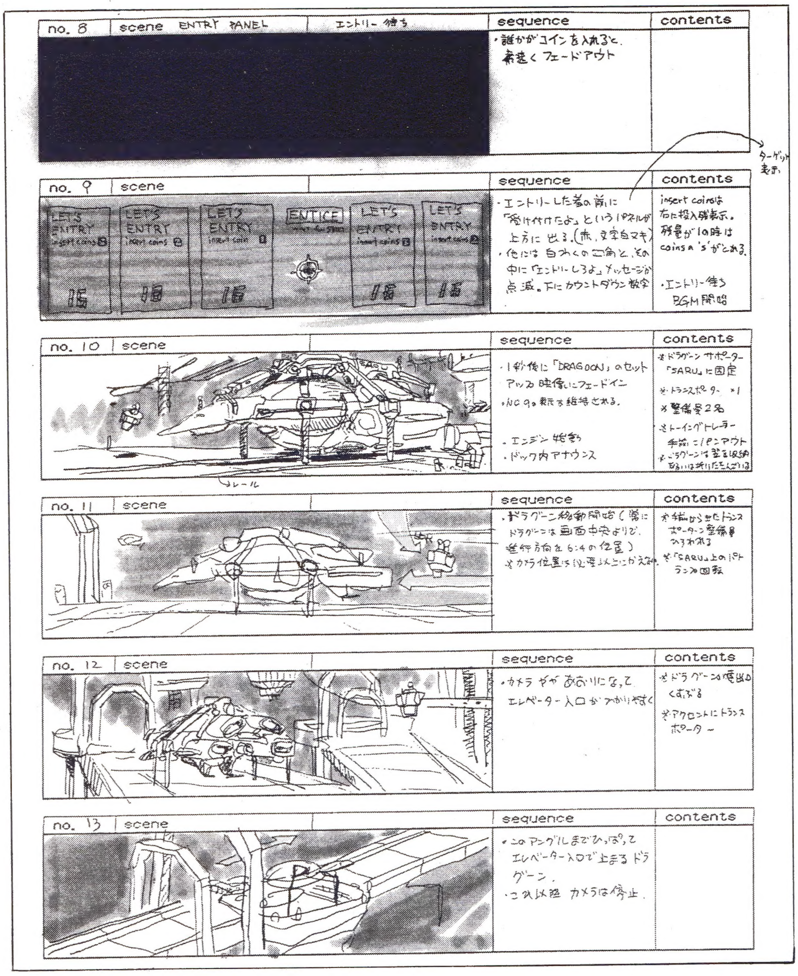
O　今度作る時は、是非参考意見などをいただいて（笑）。

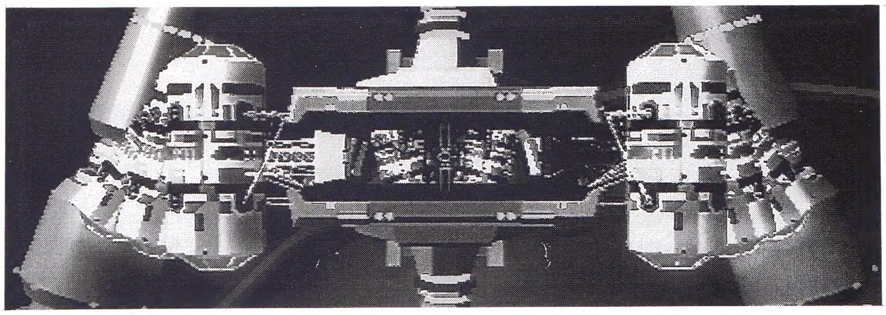
野田　ほんとに、それこそNASAとかスミソニアン（※41）だとか利用するべきですよ。ハインラインとかクラークとかもですな。

小倉　それでは、次の『G³』はやはりベースド・アポン・ザ……。協力／NASAということで決まりですね（笑）。

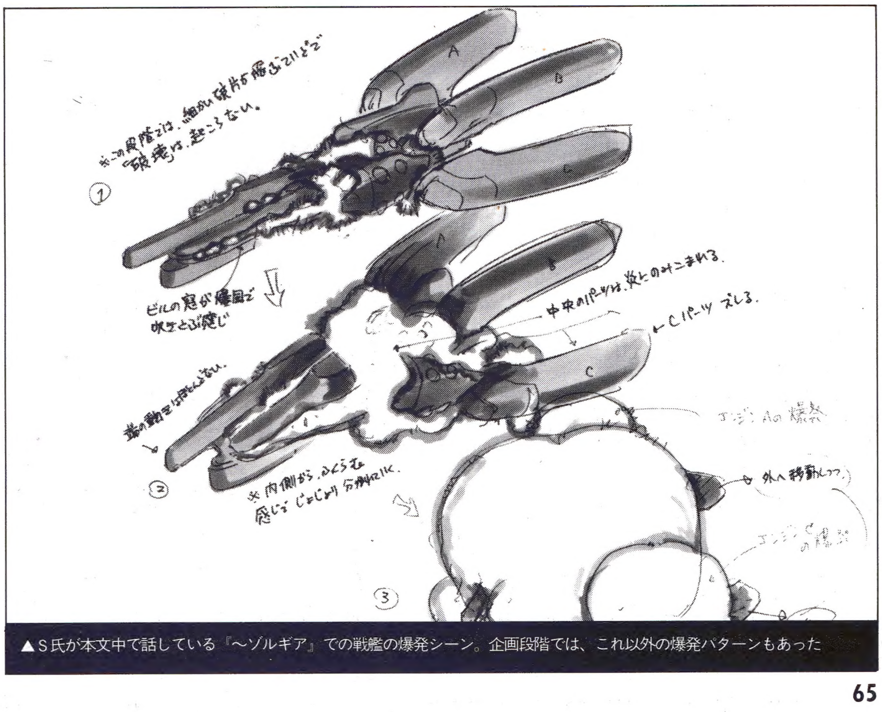
本日は、皆さんどうも有り難うございました。

（3月12日収録／文中敬称略）

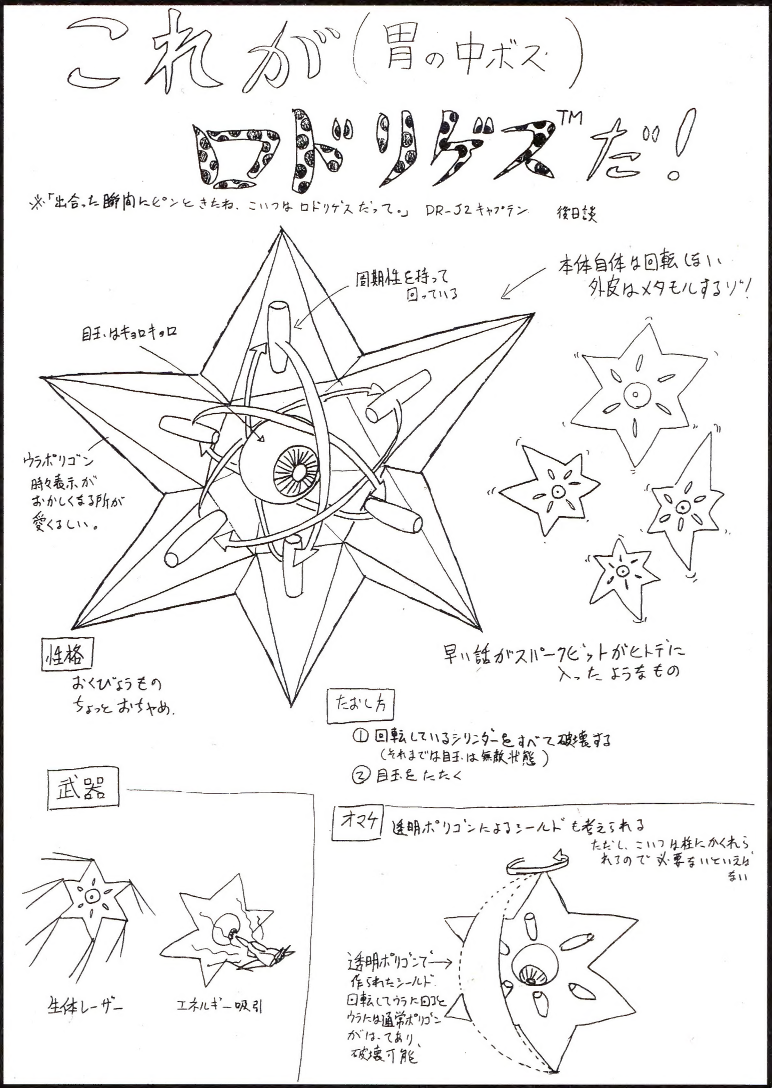




ファンの熱い意見が来ればありがたいですね



▲S氏が本文中で話している『〜ゾルギア』での戦艦の爆発シーン。企画段階では、これ以外の爆発パターンもあった



▲THIS MATERIAL from
“ATTACK OF THE ZOLGEAR”

トクマインターメディアムック

GALAXIAN³
OFFICIAL MATERIALS BOOK

発　行　徳間書店インターメディア株式会社
〒105 東京都港区東新橋1-1-16
☎03-3573-8602
発　売　株式会社徳間書店
〒105-55 東京都港区東新橋1-1-16
☎03-3573-0111（大代表）
発行人　山森　尚
編集人　山本直人
編著者　プレイステーションMagazine編集部
編集担当　小倉　賢
協　力　野田昌宏
デザイン　白井典子（スクエア）
フィニッシュデザイン　あくせす
印刷／製本　大日本印刷株式会社

PLAYSTATION MAGAZINE PRESENTS
NAMCO'S
SPACE 3D SHOOTING GAME
for
PLAYSTATION



GALAXIAN³
OFFICIAL MATERIAL BOOK

徳間書店インターメディア

業務用第1作目からPS版までの設定資料を収録。
『G³』開発者&野田昌宏 座談会…etc.

PLAYSTATION MAGAZINE PRESENTS

GALAXIAN³ ®

OFFICIAL MATERIALS BOOK



T1066451011285
徳間書店インターメディア
雑誌66451―01
定価1280円(本体1243円)